N°1

Arcades

JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION

SEGA : LA CONSOLE FACE A L'ORDINATEUR

INFORMATIQUE : LES JEUX DE LA RENTREE

JEUX MINITEL : NOTRE SELECTION

INTERVIEW : UN ATARI AU SERVICE DU GRAPHISME


M 1871 - 1 - 20,00 F
3791871020002 00010

MENSUEL N° 1 - OCTOBRE 1987

QUAD



AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST







MASSON

Si vous avez écrit des programmes et que
vous désirez être édité... écri nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ....

ADRESSE ....

....

Joindre 2 timbres
à 2.20 F pour frais
d'expédition



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Correspondants
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFA
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU

Maquette
Patrick LOPEZ
Catherine HELYE
Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Gestion - Réseau
BEP Boîte Postale 11
35170 BRUZ
Gérard PELLAN
Tél vert : 05.48.20.98

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

EDITO



Bonjour ! Je m'appelle Arcades. Un bien joli nom, ne trouvez-vous pas ? L'accouchement s'est fait sans douleur et déjà mes parents sont fiers de moi. Pensez donc, ils disent que je dois être la "référence". Remarquez, ils ne doutent de rien ! Faut dire qu'ils ont une certaine expérience. Mon grand frère vient de fêter ses 1 an. Vous savez, AMSTAR ? Il a pris des couleurs et il grandit très vite. C'est lui qui va me conseiller.
Mes parents sont si fiers de moi qu'ils en ont parlé à tout le monde. "Soyons pas modestes" a dit mon père, tout le monde doit le savoir : des affiches, des mailings (vous savez, le truc imprimé que l'on envoie sous enveloppe !). Ils sont même allés jusqu'à faire un concours pour les meilleurs vendeurs du réseau. Vous vous rendez compte ! Bref, je suis promis à un grand avenir. Pourtant, je n'ai pas consulté les astres !
Au fait, qu'est-ce que vous en pensez ?

Sylvio FAUREZ - Florence MELLET
Fondateurs

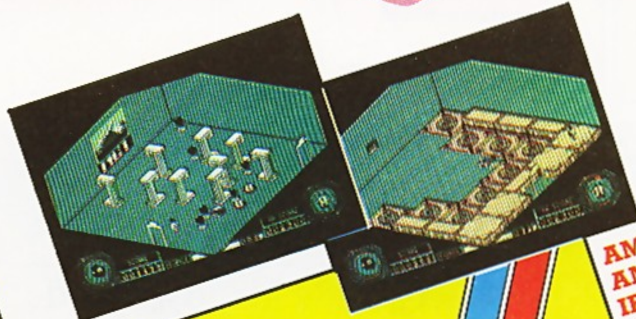
Photocomposition SORACOM - Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ - Impression La Haye Mureaux 78
Distribution NMPP - Dépôt légal à parution - Commission Paritaire en cours

SOMMAIRE

Loriciels tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON







AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE AVENTURE!!! TIRE DE L'AVENTURE TELEVISEE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +



...aura des héros...

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.

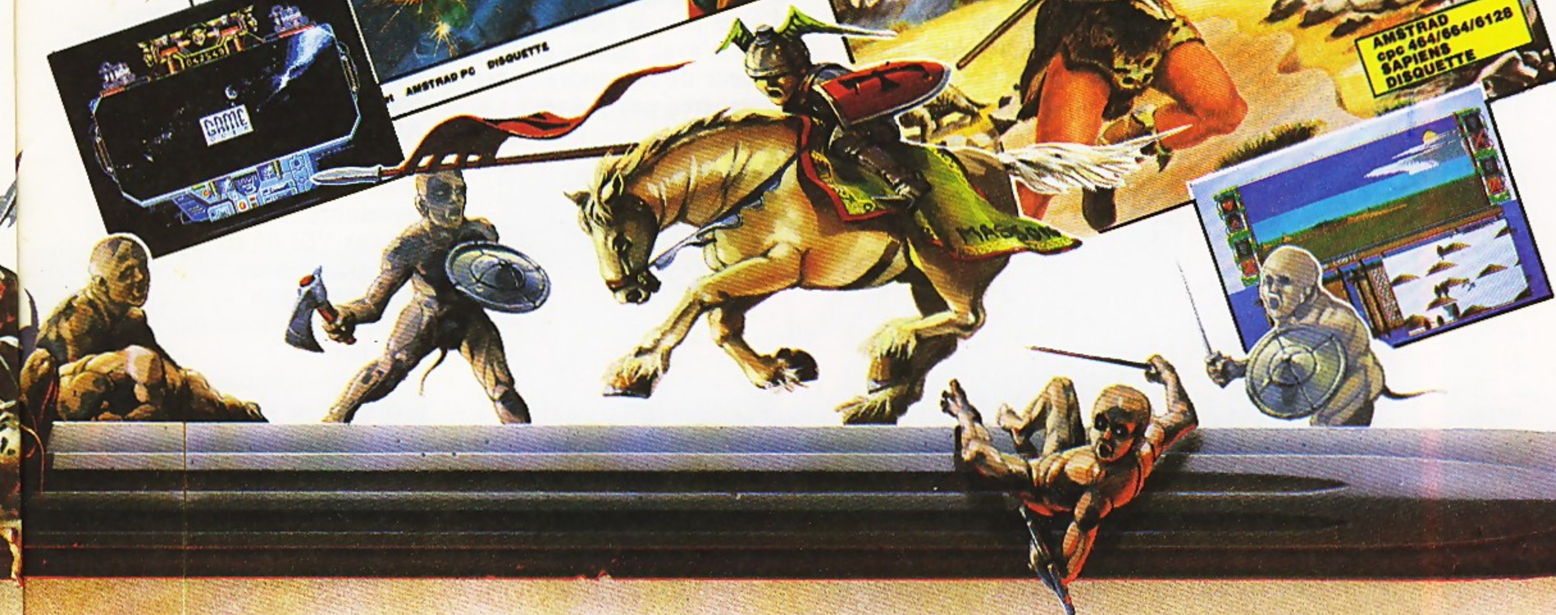


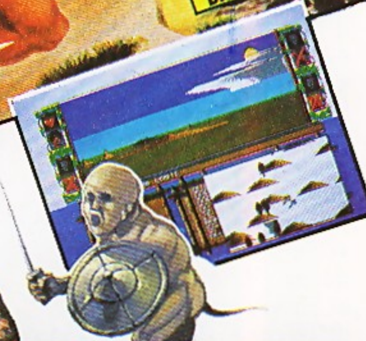


AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON







Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels
81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

CA BOUGE CHEZ MICRO PROSE

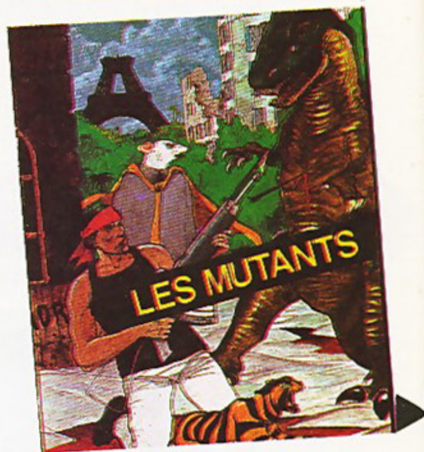
Micro Prose, champion de la simulation toutes catégories, aborde la rentrée avec des nouveautés et des adaptations de logiciels existants sur de nouvelles machines. Voyons tout d'abord les nouveautés.

• *LES PIRATES*
Combinant judicieusement l'aventure, avec un grand A et les séquences d'action (avec un grand A aussi, tant qu'à faire !), Pirates vous propose de revivre les grandes expéditions de Francis Drake, de Piet Heyn' ou de Sir Henri Morgan sur les mers du globe. A bord de votre voilier, vous naviguerez dans les Caraïbes à la recherche d'un extraordinaire trésor. Vous serez impliqué dans de nombreuses guerres où vous devrez défendre votre équipage à coups d'épée, de sabre et de canon. L'aventure est présente à chaque coin d'écran. Vous rencontrez des marins douteux dans des tavernes pas très nettes, de redoutables contrebandiers prêts à vous échanger n'importe qui contre n'importe quoi, ainsi que de somptueuses créatures promptes à damner un honnête capitaine.
La vérité historique a toutefois été respectée chaque fois que c'était possible et le programme vous propose pas moins de six situations politiques et économiques différentes. Tous les noms de pays, de villes et de navires sont réels. Pirates est livré avec un manuel de 80 pages en français et une carte détaillée. Disponible actuellement sur C64 et bientôt sur Amstrad.

• *PROJECT : STEALTH FIGHTER*
La spécialité de Micro Prose, c'est incontestablement la simulation de vol. N'oublions pas que le big boss de la compagnie est un vétéran de l'U.S. Air Force. Stealth (traduisez par Furtif) est sans doute l'un des projets les plus secrets de l'aviation américaine sur lequel très peu d'informations a filtré, même dans la presse aéronautique. Ce projet, que l'on appelle communément l'avion invisible, concerne un avion conçu pour échapper aux radars ennemis (rien à voir avec le Cessna 172 de Mathias Rust !). Pour cela, les ingénieurs ont donné à l'appareil une forme propre à éliminer les échos radar et l'on construit en utilisant des matériaux composites absorbants. Grâce à Micro Prose, vous avez la chance de vous mettre aux commandes de cet appareil futuriste, armé de lasers, de missiles, de roquettes et de canons, pour des missions de guerre tactique en Europe ou de bombardement en Afrique du Nord (cherchez la cible...). Disponible en octobre sur C64.

• *GUNSHIP*
Si les simulateurs d'hélicoptères sont plus rares que les simulateurs d'avions, c'est tout simplement parce que la mécanique de vol des machines à voilures tournantes est bien plus complexe que celle d'un avion. Gunship, véritable réplique du AM-64 Apache qui est l'hélicoptère le plus rapide du monde, a été réalisé en collaboration avec des pilotes militaires. L'instrumentation et les systèmes d'armes sont fidèlement reproduits de même que l'environnement extérieur qui est présenté en trois dimensions. Votre dextérité et votre sang-froid vont être mis à rude épreuve au cours de missions d'attaque qui vous mèneront aux quatre coins du monde. Disponible actuellement sur Apple, C64 et 128. Fin septembre pour Amstrad (en français) et IBM PC et compatibles. Mi-décembre sur Atari ST et Commodore Amiga.

• *AIRBORNE RANGER*
Vous n'êtes pas diplômé de West Point, vous n'avez pas de béret vert et vous n'avez jamais senti l'odeur de la poudre... Ne désespérez pas ! Avec



Airborne Ranger, vous ferez partie de l'élite et Rambo n'aura qu'à bien se tenir. Parachuté en territoire ennemi, avec pour seules armes un pistolet et des grenades à main, vous devrez affronter une véritable armée de coriaces. Seul contre tous, il vous faudra découvrir les cachettes de ravitaillement, éviter de vous laisser cerner et déjouer la stratégie ennemie. Une seule solution : tirer sur tout ce qui bouge ! Disponible en octobre sur C64.

• *ET LES ADAPTATIONS...*
F15 Strike Eagle, le simulateur de combat tournoyant est actuellement disponible sur C64 et 128, Atari XL et XE, Amstrad CPC, Apple, IBM PC et compatibles. La version Atari ST qui a vu son graphisme entièrement remodelé, devrait sortir fin septembre. Finis les dessins "fil de fer" pour ce logiciel, beaucoup plus rapide que son prédecesseur ainsi que plus complet.
Kennedy Approach vous met dans la peau d'un contrôleur de trafic aérien sur l'un des aéroports les plus encombrés du monde.
A noter aussi l'arrivée de Silent Service, la simulation de sous-marins. Disponible sur C64 et C128, Atari XE et XL et fin septembre sur Atari ST.

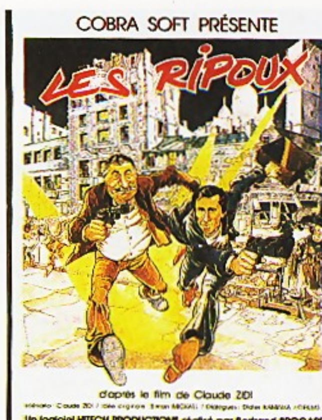


• DU CÔTÉ DE CHEZ FIL

• Deux nouveautés au village ATARI :
— MISSIONS EN RAFALE pour ST : un simulateur de vol à bord d'un super chasseur. Des sensations fortes que vous pourrez goûter dès octobre...
— SPACE SHUTTLE : encore un simulateur mais de vol en navette, cette fois...
• En exclusivité, les MUTANTS (pour Thomson) : du suspense, de l'aventure dans un Paris dévasté par la guerre (banc d'essai dans Arcades n° 2).
Et puis, du nouveau en vrac...
• MUDPIES sur ATARI ST est un jeu d'arcade qui se déroule dans un bien curieux cirque.
• Encore de l'arcade sur THOMSON avec GREEN BERET qui vous parachute au cœur d'une mission commando. Attention, il faudra garder son sang-froid.
• Sept puissants seigneurs de guerre dans la Chine du Kung-Fu. Voilà le décor de YIE AR KUNG FU II, pour THOMSON.
• THE WAY OF THE TIGER : la lutte, le duel chez les samouraïs, un logiciel que vous retrouverez dans Arcades n° 2.



• AVENGER, encore beaucoup d'épreuves à traverser dans le donjon du désespoir quelque part en Asie.



• Créez votre propre flipper sur ATARI ST avec PINBALL FACTORY.
• Un billard c'est bien, mais c'est encombrant!... Problème résolu avec Electronic Pool sur ATARI ST.
• A bord d'un hélicoptère, un siècle après la dernière guerre mondiale, vous repartez pour un RAID SUR LA MANCHE. Le joystick de votre THOMSON en guise de manche : en avant pour la simulation...
• MAJOR MOTION : très original ce logiciel pour ATARI ST. Au volant d'un bolide extraordinaire, vous devrez déjouer les pièges qui vous attendent. De l'action, des frémissements en perspective...
• LEGENDE sur THOMSON : vous voilà au cœur de la forêt de Brocéliande ou quelque part dans un pays de légendes. Peut-être ne rencontrerez-vous pas de lutin ce soir, mais vous serez tout de même séduit par un super scénario et quelle aventure !..
• Magnifique ce jeu d'échecs en trois dimensions. De formidables capacités d'ouverture, un graphisme fantastique avec rotation de l'échiquier.
De nombreuses heures de jeu sur votre PC où compatible avec ECHECS 3 D.

• COBRA SOFT FAIT DU CINEMA

• Les Ripoux, vous vous souvenez ? Eh bien, ça y est, COBRA SOFT en a fait un logiciel pour CPC, PC et compatibles, Thomson et Atari.

• COKTEL VISION ET LA BD

• Le Grand Canyon, un village indien abandonné, une aventure palpitante, tels sont les ingrédients que vous propose COKTEL VISION pour Blueberry et le Spectre aux balles d'or. (sur Amstrad, Atari, Thomson, Compatibles PC). Encore une adaptation de BD, qui sortira au début novembre.

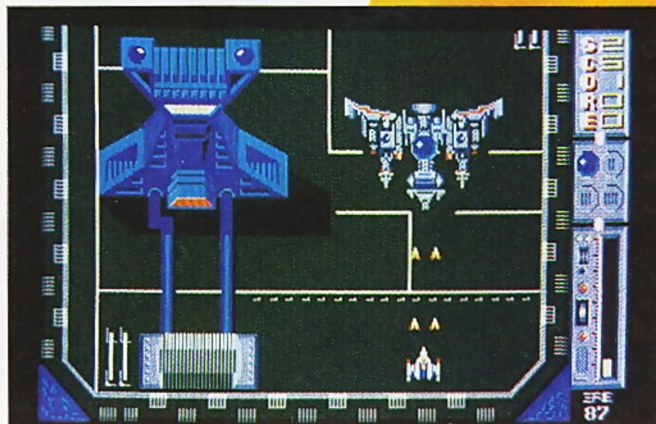


• Vous qui avez aimé Altaïr, vous allez découvrir avec joie une nouvelle mission pour la navette d'intervention nucléaire. Son nom : TRAUMA. Encore plus de décors, de nouveaux pièges pour cet Altaïr n° 2.

• QUOI DE NEUF CHEZ ERE INFORMATIQUE ?

• Quatre en un ! La dernière compilation d'Ere Informatique sur Amstrad va faire des heureux : retrouvez Sai Combat, Eden Blues, Robbbot aux côtés de Crafton et de son compagnon Xunk. Humour, réflexion, simulation, de quoi occuper vos loisirs !...
• Clash : une enquête pas tout à fait policière dont vous trouverez le banc d'essai dans ce numéro.

• SRAM2 : pour tous ceux qui ont aimé Sram (sur IBM et PC compatibles)
• Un utilitaire en trois dimensions : ça vous branche ? Alors vous apprécierez DIMENSION 3 sur PC compatibles, Atari ST et Amstrad. Vous pourrez ainsi créer de fantastiques structures animées tout simplement à partir de formes géométriques.
• Blood, Crash Garett, Bubble Ghost : voici la nouvelle collection que lance Ere Informatique sous le nom d'un célèbre journal "Métal Hurlant". Du fantastique, de l'humour et de l'aventure pour les fanatiques de jeux. Génial !



• Piloter à bord d'un vaisseau spatial intergalactique muni d'un ordinateur de bord, c'est maintenant possible avec Phœnix (sur Atari ST).

• BUBBLE GHOST : un petit fantôme bien sympathique parcourt des labyrinthes à la poursuite de bulles de savon. Plusieurs salles, encombrées de pieux, bougies et ventilateurs composent ce jeu amusant pour les clins d'œil humoristiques qu'il dédie à d'autres jeux déjà développés sur ATARI ST.



• UNE SAGA EN DEUX PARTIES CHEZ INFOGRAMES.

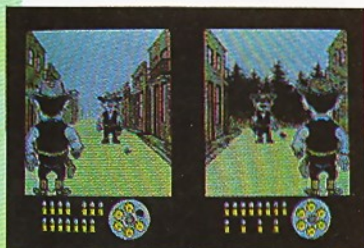
Le XVIII[e] siècle, en France, en Angleterre, en Afrique, tel était le cadre des "Passagers du vent" n° 1.
L'histoire de nos héros se poursuit, tumultueuse et toujours aussi passionnante dans le n° 2 "L'heure du serpent".
A vous de décider de l'avenir de ces héros. C'est tout simplement beau, tout comme la BD de Bourgeon dont est issu le logiciel.

• UNE IDEE ORIGINALE.

Parallèlement à la sortie d'OK Cow-Boy, Infogrames a organisé un concours dont la clôture aura lieu le 1[er] décembre 1987. C'est tout simple, vous devez décorer le cache écran du jeu de la façon la plus originale, la plus artistique. Le gagnant se verra récompenser d'un logiciel par mois pendant un an. Alors, tous à vos pinceaux !...

• UBI SOFT ELARGIT SON CATALOGUE.

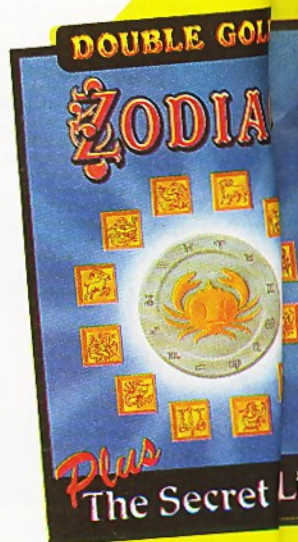
Electronic Arts, l'éditeur américain, connu pour ses titres tels que Marble Madren ou autre Deluxe Paint, cherchait à s'implanter en Europe. C'est chose faite maintenant, par le biais d'un contrat de distribution exclusive signé avec UBI Soft. Ceci nous laisse présager l'arrivée prochaine de quelques chefs-d'œuvre dont les notices seront enfin traduites en français.
Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, UBI Soft a pensé qu'un coup double ferait plaisir à tout le monde et a apposé sa signature au bas d'un contrat lui garantissant la distribution des produits Origin.



• Grâce à ce nouvel utilitaire MUSIC 3V, votre Thomson va faire de vous un véritable virtuose. Après avoir sélectionné dièses, bémols, croches, valeurs des notes et gammes, vous pourrez écouter l'une ou l'autre des trois voies. Mais je n'en dirai pas plus car le banc d'essai figurera dans votre prochain numéro d'ARCADES.

• UN COUP D'OEIL SUR LORICIELS...

• Cobra, vous connaissez le dessin animé ? Alors retrouvez-le dans un superbe jeu d'arcade auprès de son compagnon Armanoïd. Afin de les aider à combattre Salamandar, installez-vous aux commandes de votre Thomson (6-8-9-9+). Bonne chance !...
• Le langage C vous attire mais l'apprentissage vous rebute ? L'interpréteur C, sous GEM pour Atari ST est sans nul doute votre solution. Clair, facile, cet utilitaire est aussi accessible que le BASIC, aussi puissant que le C... ce qui ne gâte rien !...
• Depuis le temps qu'on l'attendait, il est enfin arrivé sur PC et compatibles ainsi que sur Atari. Totalement réécrit, SAPIENS a vu sa troisième dimension considérablement améliorée. Pour en savoir plus, lisez le banc d'essai...





MADE IN UK

Comme chaque année, les éditeurs britanniques ont mis à profit les trois mois d'été pour préparer les jeux de la rentrée.

CRL ne s'est pas encore remis du succès de Cyborg et nous prépare une suite qui s'appellera Mandroïd et qui sera disponible en septembre pour Commodore. Les versions Spectrum et Amstrad devraient suivre. J'ose à peine vous dire de quoi ça parle ! A la recherche du félé qui s'est retranché dans sa forteresse sur une planète lointaine et désolée (pas tant que moi !), vous serez amené à évoluer dans un monde peuplé de bandits, de prostituées et d'ivrognes. Une vraie journée de débauche, je ne vous dis que ça...
On annonce la prochaine parution de "Book of the Dead", une sombre histoire de meurtre au pays des dieux rois sur Spectrum, Amstrad et Commodore.

Chez ***MARTECH,*** on a déjà la certitude que Nigel Mansell sera champion du monde 87 des conducteurs. C'est pourquoi, cet éditeur sortira le 19 novembre, soit quatre jours après le dernier grand prix qui aura lieu en Australie à Adélaïde, un logiciel de simulation de course automobile qui portera le nom du prestigieux champion britannique de Formule 1.
Nigel Mansell's Grand Prix sera disponible sur les machines les plus populaires. Wait and see !

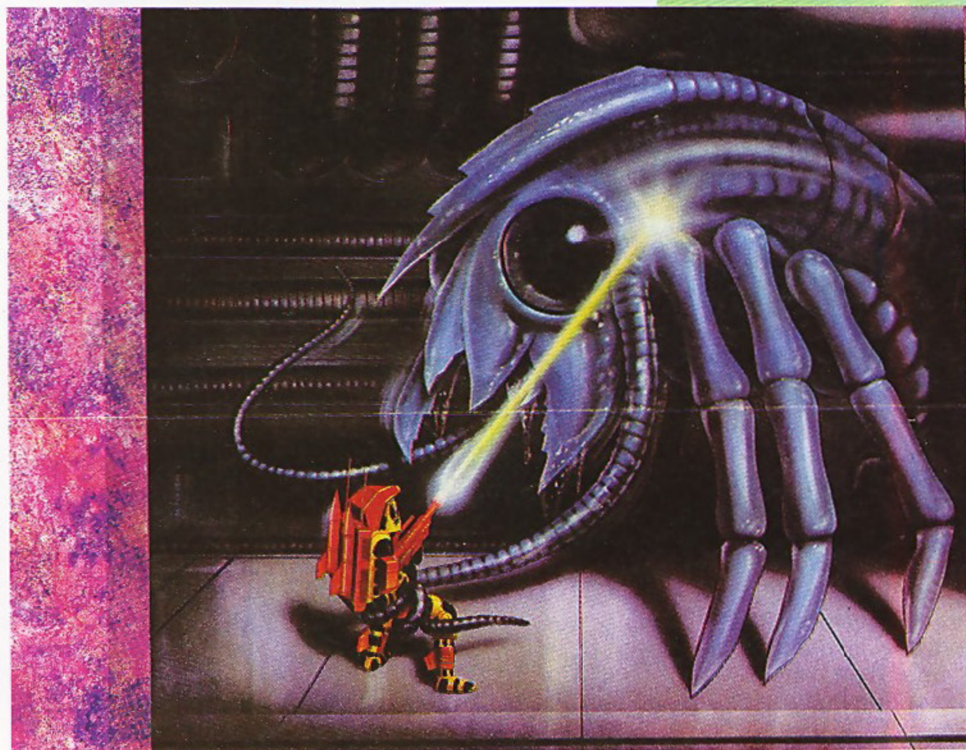
Chez ***HEWSON*** pour les passionnés du rail, une nouvelle simulation de locomotive : The Excellence of Evening Star, a vu le jour en septembre. Si vous possédez l'un de ces ordinateurs : Spectrum, Commodore, Amstrad ou BBC Electron, vous pouvez désormais vous retrouver aux commandes de cette merveilleuse locomotive à vapeur. Il faut noter que Hewson vient de joindre ses forces à Mastertronic afin de lancer une nouvelle gamme . RACK IT 2'99. (2'99 étant le prix en livres).

Traversez le monde avec International Karaté dont une reprise vient d'être réalisée pour Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC et MSX chez ***ENDURANCE GAMES*** (à un prix inférieur au précédent...)

GREMLIN GRAPHICS se lance, dès octobre, dans le football avec Gary Lineker's Superstar Soccer sur C64/128, Spectrum, Amstrad CPC et Atari ST.
Toujours pour octobre, sur Spectrum, Amstrad et C64/128, amusez-vous avec la famille Wink dans Compendium

Après la récente sortie de Mystery of the Nile, un jeu d'arcade aventure où l'on guide 3 héros à travers un désert, une ville, une base militaire quelque part en Egypte (sur Spectrum, Commodore 64, MSX et Amstrad), ***FIREBIRD*** annonce pour octobre l'arrivée d'Elite sur MSX, Sidewize sur Commodore 64 et Bubble Bobble sur Amstrad et ST.

Octobre est décidément un mois fertile pour ***INCENTIVE*** qui annonce la sortie de Driller, sur Spectrum, Commodore et Amstrad CPC, un jeu où se mêlent arcade, aventure et stratégie sur un décor lunaire en 3D.
Bientôt, sur Amstrad CPC, deux aventures en compilation : Nova, mission spatiale dans laquelle vous devez anéantir les envahisseurs et Haunted House, qui, comme l'indique son nom, se déroule dans une maison hantée, le soir, bien sûr...
Sur Spectrum, vous devrez tuer une princesse aux allures douces et généreuses avec Karyssia. Et puis encore une compilation pour Commodore 64 avec une aventure pour laquelle vous découvrirez dans les astres les douze signes de Zodiac. Aventure suivie de The Search for the secret of life. La traduction : "La recherche du secret de la vie" parle d'elle-même...



BRADERIE MICRO AUX PUCES DE ST-OUEN

Les vacances sont finies et vous avez, comme chaque année à pareille époque, dépensé beaucoup plus que prévu. Conclusion, il vous faudra attendre un peu plus longtemps pour offrir à votre micro l'interface ou le périphérique dont il a tant besoin.

Sauf si... vous vous précipitez aux Puces de St-Ouen où la société SIVEA, profitant du déménagement de ses entrepôts vers de plus grands locaux, organise une grande braderie pour solder des articles jusqu'à 75 % de leur prix ! vous y trouverez une véritable collection de trésors. Tenez, par exemple, des centaines de logiciels pour MS-DOS, Macintosh, Apple II, Atari... des livres, des accessoires à moins de 100 francs, ainsi que des imprimantes, des modems, des cartes d'extension, des moniteurs pour un peu moins de 1000 francs. Etonnant, non ?

Ca se passe tous les vendredis et samedis de 10h00 à 21h00 entre le 11 septembre et le 11 octobre au 19 rue Eugène Berthoud à St-Ouen.

• LA CONSOLE ATARI XE

• Annoncée pour la fin de l'année, la console devait être présentée au public lors de la Grande Exposition de la Micro... En fait, on pourra la voir et l'essayer lors du **Festival de la Micro, du 9 au 11 octobre.** L'ensemble est composé de la console, dans laquelle s'enfichent les cartouches de jeux, du clavier, du joystick et... d'un pistolet, le tout sous un design fort réussi. Elle arrive sur le marché avec un inestimable atout : tous les logiciels (ou presque) de la gamme XE seront au catalogue. Affaire à suivre...



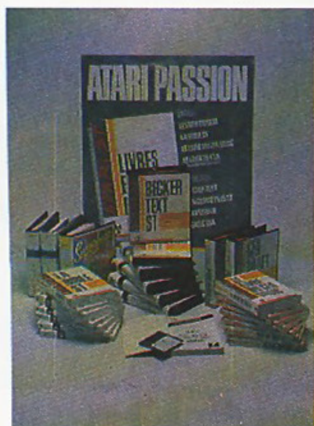
• LA REGION MIDI-PYRENEES A L'HEURE DE LA TELEMATIQUE

Une idée originale, lancée par l'Etat et la région Midi-Pyrénées, va permettre un nouvel essor du **Vidéotex** grâce à la mobilisation de tous. A cet effet, un concours est organisé auprès des scolaires d'une part, et des adultes d'autre part. L'intérêt porte sur la simplicité de la procédure : les lycées et collèges concourent pour des idées ou des projets nouveaux, quant aux adultes et associations, il s'agit uniquement de projets. Les meilleures idées seront récompensées par du matériel tandis que les projets les plus ambitieux se verront attribuer une aide technique et financière.

Pour toute demande de dossier s'adresser à AXIS au 61.25.26.77, par Minitel sur 36.16 code AXIS ou auprès des agences commerciales des Télécommunications à partir du 1er octobre 1987.

• MICRO APPLICATION ET ATARI ST : DE LA LECTURE EN PERSPECTIVE.

Depuis juin 1987, la collection ATARI ST s'est agrandie avec la parution de trois nouveaux livres et d'une réédition. "Le livre du GFA BASIC" dans lequel on trouve une liste de trucs, utilitaires et routines du GFA ainsi qu'un programme de graphisme et d'animation. Structure de systèmes experts, présentation de différents langages, programmes d'exemples en GFA BASIC, voilà ce que vous trouverez au cours des 380 pages du "Livre de l'intelligence artificielle sur Atari ST"



Musiciens amateurs ou professionnels voici un livre pour vous : "Musique et Midi sur Atari ST"

Et pour les fanatiques de l'Atari ST, bonne nouvelle, on vient de rééditer la bible "La Bible de l'Atari ST", bien entendu...

Du microprocesseur 68000 aux interfaces, en passant par le système d'exploitation ST, vous y trouverez tout ce que vous désirez savoir.

Bonne lecture !...

• LE CALENDRIER DES SALONS ET EXPOSITIONS

★ Rendez-vous à Saint-Quentin-en-Yvelines pour deux salons de l'informatique organisés par "Le Pollen" (centre d'action culturelle). Deux week-ends à retenir :

— les 9, 10, 11 octobre aura lieu le salon Grand Public,

— les 16, 17, 18 octobre, celui de l'Image Informatique. De plus, "Le Pollen" organisera le samedi 17, un colloque sur les nouvelles images.

★ Vous avez un AMSTRAD et les moyens de vous déplacer en Angleterre ? Faites un tour à Manchester du 23 au 25 octobre où aura lieu le Amstrad Computer Show.

★ Vos moyens ne vous permettent pas de faire le déplacement ? Alors rendez-vous à Paris à la Porte de Versailles, pour l'Amstrad Expo organisée par AMSTRAD France, les 6, 7 et 8 novembre.

★ A ne pas manquer : le Festival de la Micro du 9 au 11 octobre à l'Espace Austerlitz. Une première occasion pour rencontrer l'équipe d'Arcades !



La Grande Exposition de la Micro-Informatique

La rentrée micro-informatique s'est faite avec la "Grande Exposition de la Micro-Informatique" (un nom à rallonge!) qui avait lieu du 14 au 19 septembre 1987. Le CNIT de Paris-La Défense était choisi pour la circonstance. La cible visée était celle des utilisateurs de la micro professionnelle : rien à voir avec ce que certains visiteurs espéraient : une sorte de micro-boutique du SICOB.

Grand absent de cette manifestation, APPLE, dont les responsables ont certainement préféré concentrer toute leur énergie sur l'APPLE EXPO. Il est vrai également que, de plus en plus, la "standardisation" au niveau professionnel s'effectue autour des PC d'IBM.

Petit à petit, tout le monde ajoute un "compatible" à sa gamme de machines pour pouvoir proposer quelque chose, dans ce domaine, aux fidèles ou inconditionnels de la marque. Ainsi, après AMSTRAD (avec la série des 1512 et maintenant des 1640) et ATARI (PC et annoncés, PC 80286 et 80386)

C'est COMMODORE et THOMSON qui se lancent dans la bataille du PC.

Le bas de la gamme, pour COMMODORE est constitué par le PC 1-M, un "XT" équipé de 512K, un lecteur 360K et une carte graphique compatible Hecules. Avec un moniteur monochrome, il est proposé à 5750 F. Pour la couleur, il faut compter 7250 F. La gamme s'étend vers le haut jusqu'aux "AT" équipés d'un disque





COMMODORE : du C64 à l'AMIGA en passant par les PC.



THOMSON : des ordinateurs et des hôtesses.



A côté des produits UBI Soft, les premiers titres de Electronic Arts.

dur de 40 MO, Le PC 1, considéré comme ordinateur familial, bénéficie d'une esthétique agréable.
THOMSON, ne pouvait pas rester les bras croisés : la nouvelle politique consiste à baisser les prix en rationalisant ses techniques. Du côté des 8 bits on retiendra surtout le T08 D doté d'un lecteur de disquettes intégré.
Du côté des 16 bits, THOMSON présente la gamme des TO 16 qu'elle tente de placer sur le créneau des compatibles. Les atouts des TO 16 : 512K de mémoire (extensibles à 768K) et un mode Turbo commutant l'horloge à 10 MHz. Toutes les ressources graphiques sont intégrées à la carte mère avec les modes Hercules, CGA et MDA en standard. Les machines sont compactes et esthétiques. Pour les prix, le TO 16 PC est à 5918 F avec écran monochrome, et à 8053 F avec écran couleur. Chez THOMSON, on croit à la communication aussi, certains modèles ont été dotés d'une carte MODEM.
Une belle bagarre s'annonce donc entre les fabricants après le coup d'envoi donné par AMSTRAD il y a un an, Présenté comme une nouveauté, le PC 1640 ECD assure la continuité de la gamme AMSTRAD. Ses atouts ? 640K de mémoire et un graphisme multi-modes grâce à son IGA (Internal Graphics Adaptor) lui donnant les modes EGA, CGA et Hercules.

Parmi les belles choses que l'on pouvait voir à cette expo, il faut aussi citer un logiciel assez révolutionnaire par ses performances et son prix : PC Cartoon. Annoncé comme le premier logiciel DAO -CAO 3D permettant la conception et la réalisation de dessins, bandes dessinées et dessins animés. Avec lui, naît aussi le concept de SAO : scénario assisté par ordinateur. Le réalisateur d'un film peut calculer et visualiser ses différents plans en modifiant la position de la caméra, des objets et des personnages. L'ordinateur calcule et génère des images que l'on peut enregistrer (moyennant une carte d'adaptation) sur un magnétoscope ou filmer sur écran, en vue par vue. Offrant le maximum de ses possibilités avec un disque dur et une carte EGA, PC Cartoon reste néanmoins utilisable sur un "XT" en CGA doté de 640K de RAM. Des démonstrations assez spectaculaires pour un prix inférieur à 4000 F TTC.

La renaissance de l'ère des consoles de jeu

était soulignée par la présence, sur quelques stands, de deux rivaux : SEGA et NINTENDO.
Notre lecteur trouvera dans ce numéro la présentation de la console SEGA : son avenir est assez prometteur surtout si l'environnement logiciel suit. Quant à NINTENDO, nous vous présenterons prochainement le matériel que vous avez peut-être déjà découvert furtivement par l'un des spots télévisés que s'offre la firme.
Le marché du logiciel pour ordinateurs familiaux suit son cours. UBI Soft avait annoncé son alliance avec Electronics Arts : les premiers produits du géant américain avaient déjà traversé l'Atlantique pour être exposés sur un stand. Toujours chez UBI, nous avons pu admirer l'adaptation de "Masque" sur ATARI ST et découvrir, en exclusivité, les premiers écrans d'un superbe jeu : IRON LORD ou "The Edge of Chivalry" qui, malgré son titre, est conçu par un



Sur le stand GUILLEMOT...



France Image Logiciel sur le village ATARI.



Claude GUILLEMOT : le dynamisme à l'image de son entreprise.



En exclusivité, les premières images de "Iron Lord".

auteur français plein de talent, Ivan Jacot et illustré par un graphiste non moins talentueux, Orou Mana.
ATARI a le vent en poupe, ce qui explique le développement ou l'adaptation de nombreux produits sur cette machine chez tous les éditeurs : ERE, LORICIELS, FIL, INFOGRAMES. Nous vous parlerons aussi prochainement d'un BASIC révolutionnaire, découvert sur un stand du village ATARI. ATARI avait "squatté" près d'un quart de l'expo et hébergeait dans son "village" un grand nombre d'exposants. Le "OMIKROM-BASIC" venu d'Allemagne est remarquable par sa simplicité et sa rapidité mais nous reviendrons là dessus !
Quant aux visiteurs, nous pensons que, même si nous ne disposons à ce jour d'aucun chiffre officiel, ils se seront laissés convaincre assez facilement et n'auront pas boudé cette Grande Exposition de la Micro-Informatique. Le prochain rendez-vous vous intéressant sera à l'espace Austerlitz. Nous vous y rencontrerons bien volontiers et vous attendrons sur notre stand pour le 1er Festival de la Micro.
A bientôt !



En préparation, l'adaptation de "Masque" sur ATARI ST.

LE VILLAGE ATARI



ATARI a choisi de faire une rentrée de choc et a mené, à cet effet, une prestation très remarquée à la Grande Exposition de la Micro qui vient de se tenir à la Défense. Reprenant une formule qui avait fait le succès de la marque au dernier CeBit d'Hanovre, ATARI France regroupait au sein du village ATARI, non seulement sa dernière ligne de produits, mais également les principaux développeurs hard et soft supportant la marque.
Autour des produits de la gamme ST gravitaient bon nombre d'applications diverses et une bonne partie de l'espace était réservée au MEGA ST doté, en standard, de 4MO de mémoire. Associé au disque dur SH205 et à l'imprimante laser SLM804, il constitue l'ensemble de PAO le plus attractif du marché.
Parmi les différentes applications, citons les solutions de gestion, les réalisations scientifiques et techniques, la bureautique et enfin la PAO avec Publishing Partner et Fleet Street Editor.
L'ATARI PC, annoncé, était absent au village, de même que la console de jeux ATARI XE qui devrait arriver en France avant les fêtes.
En revanche, il est très intéressant de noter les progrès réalisés en matière de digitalisation d'images ainsi que dans le domaine musical. Il est vrai que l'ATARI se prête merveilleusement à ces applications. Côté éducatif, il serait souhaitable que des logiciels semblables à ceux présentés pour ATARI, tant en simulations qu'en exercices traditionnels, puissent exister sur THOMSON puisque c'est de ce matériel dont disposent la plupart des écoles.
De nouveaux jeux étaient présentés par ERE Informatique, France Image Logiciel, Microprose France et Ubi Soft, hébergés au village ATARI. Ils sont, pour la plupart, décrits dans l'actualité des maisons d'éditions de ce premier numéro d'Arcades.



Une partie du village ATARI.

L'ordinateur et le graphiste

La réalisation d'une couverture pour un mensuel représente parfois un casse-tête pour la rédaction. L'idée nous est alors venue de faire appel à un passionné qui, depuis, a dessiné pour nous des couvertures pour les revues THÉORIC, CPC et ASTROLOGIE Pratique. Eric Bury habite à Lille et passe, en moyenne, deux heures par jour devant son ATARI ST. Ses artistes préférés sont Chris Foss (illustrateur de science fiction), Moebius, Manara et Druillet. Il livre sa passion aux lecteurs d'ARCADES.



Un coup de Flight Simulator pour se détendre.

ARCADES **Eric, tu as 26 ans, tu travailles dans la pub comme concepteur graphiste et tu as un Atari 520 ST avec lequel tu fais des images dont certaines ont servi de couverture à des revues (Théoric, Astrologie Pratique, etc.). Tu as une formation spéciale ?**

Eric Non... pas spéciale. Bien sûr, mon métier fait que je suis plutôt à l'aise au niveau illustration, mais en réalité, c'est une vraie passion : l'informatique me stimule, m'amuse, m'aide...

ARCADES **Tu est passé par quelle école ?**

Eric Après le bac, j'ai fait trois ans dans une école de Communication Visuelle en Belgique, mais je dessine depuis que je sais tenir un crayon.



ARCADES **Je vois... Qu'est-ce qui t'attire dans l'infographie ?**

Eric La liberté ! Je veux dire que, comparé aux techniques traditionnelles, l'ordinateur donne droit à l'erreur sans détruire ton travail. Il permet d'être plus intuitif, plus spontané parce que tu sais que si tu rates quelque chose, tu peux recommencer immédiatement, tu peux tout changer, tout transformer, tout essayer, tout créer ! Pour te sentir à l'aise dans une technique traditionnelle, il faut la maîtriser parfaitement alors que le débutant en informatique s'amuse déjà beaucoup avec son logiciel de dessin. Je ne t'explique pas le sentiment de puissance que tu ressens quand tu commences à maîtriser le programme...

ARCADES **Tu dis "plus intuitif", mais alors tu fais tes illustrations au feeling, sans y penser ?**

Eric Non, bien sûr. Il faut avoir une image en tête, sans ça on n'arrive à rien de bien intéressant. Mais le projet peut être assez vague... L'intuition fait le reste. Enfin, dans mon cas, ça marche.

ARCADES **Et c'est tout ?**

Eric Un peu de documentation ne fait pas de mal. Tu vois, je ne fais jamais un visage sans avoir feuilleté des revues pour m'inspirer. Et pour le scorpion que tu vois là, à l'écran, eh bien j'ai trois bouquins ouverts en permanence sur mon bureau quand j'y travaille. C'est important la doc...

ARCADES **Tu as choisi l'Atari ST. Pourquoi ?**

Eric Avant, j'avais un Amstrad... et avant, j'ai eu un TI 99 4/A, (rires) et là, je suis sur l'Atari. Il y a une montée en puissance qui me semble parallèle à celle du marché... Je travaille sur la machine la plus actuelle et la plus répandue possible. Il y a une sorte de fièvre autour des bécanes Atari en ce moment, ça marche bien et le climat est assez stimulant (revues, clubs, logiciels abondants). J'aurais pu choisir un Amiga parce que côté graphisme, c'est un surdoué... Mais je ne sais pas pourquoi, je ne suis pas emballé. Demain, peut-être.

ARCADES **Tu utilises quel programme de dessin ?**

Eric Art Director et rien d'autre ! J'ai Degas Elite et Néochrome, mais aucun n'a la souplesse de A.D ! La philosophie de ce programme est entièrement basée sur la manipulation des blocs (morceaux de dessin découpés) que tu peux triturer dans tous les sens et utiliser de toutes les façons imaginables ! Tiens, là regarde..

ARCADES **La souris grise du ST court sur le bureau et le scorpion rouge aux reflets métalliques se transforme en ruban torsadé ou en bulle sous nos yeux. Les menus déroulants bourrés d'options vont et viennent à la vitesse de l'éclair. Du beau boulot...**

Eric Je n'utilise pas toutes les options, il y en a trop. Mais ce qui me plait, avec A.D c'est la rapidité, la facilité avec laquelle tu peux bâtir une image en te baladant entre les pages graphiques et la "boîte à outils"...

ARCADES **Combien de temps faut-il pour faire une image ?**

Eric Ça dépend... En fait, il faut que j'attende le déclic.

ARCADES **Le déclic ?**

Eric Oui, une sorte d'état second, pendant lequel tout va tout seul... Je ne pense plus

à rien et le dessin se fait devant moi.... Je ne pense même plus à la souris dans ma main ou au programme, je suis le programme. C'est intuitif, je te l'ai dit.

ARCADES **Mais combien de temps dure la transe ?**

Eric Ça peut aller d'une demi-heure à deux heures... pour terminer un écran il faut de quatre à six heures de travail et autant de préparation et de documentation. Bon, attention, je peux travailler comme tout le monde, il ne faut pas que tes lecteurs m'imaginent en drogué du pixel !

ARCADES **Bien entendu... Quels défauts trouves-tu à l'ensemble Atari/Art Director ?**

Eric Trop peu de nuances et pas le choix pour la résolution. 512 couleurs c'est un peu juste parfois et 320 par 200 me semble une trame incompatible avec certaines idées de dessin... mais en fin de compte, on se débrouille très bien avec. La limitation crée une petite difficulté à surmonter et t'oblige à épurer ton style pour atteindre quelque chose d'assez fascinant... Regarde les images dans Barbarian ou The pawn et Thieves Guild... Quant au programme, il ne lui manque que de petites améliorations de détail ou d'ergonomie pour me satisfaire à 100%.

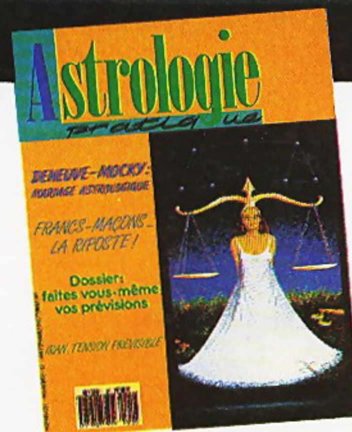
ARCADES **Qu'est-ce que tu fais d'autre avec ton Atari ?**

Eric Mon courrier, que j'écris avec un traitement de texte bricolé en GFA BASIC (voilà un BASIC qui est bon !) et un peu de suivi de compte en banque sur un tableau fait main en GFA aussi.

ARCADES **Pourquoi ne pas utiliser les programmes du commerce ?**

Eric Je les ai ! First Word Plus, Calcomat Plus etc. sont excellent, mais lourds à manipuler pour un usage personnel sans prétentions. Et puis, j'adore programmer.






Tu cherches l'inspiration ou quoi ?

ARCADES **Tu joues avec ton ST ?**

Eric Ah oui ! Beaucoup !... J'adore Flight Simulator II, Arkanoïd, Sundog, Barbarian etc. Mais je ne m'amuse jamais autant qu'avec un bon programme graphique. Publishing Partner est assez génial aussi, parce que tu n'as pas besoin d'une imprimante laser pour faire de belles pages. Il faut savoir que Art Director est très bien étudié pour fabriquer des images et des sprites de jeu. Si tu as Film Director tu peux te faire un dessin animé en une heure ! Pour un copain, j'ai fait un film montrant le fonctionnement d'un moteur deux temps. La seule limite avec ces programmes c'est ton imagination...

ARCADES **Moralité !**

Eric Vive l'imagination !

PLUTOT QUE DE POURSUIVRE VOS ENNEMIS DANS LES BARS ACHETEZ LE CERVEAU DE LA BANDE.

Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous lassera jamais.
Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F

QUI SOMMES-NOUS ?

MEGAHERTZ, mensuel d'informatique et de communication est le premier titre sorti. Le numéro 1 est sorti en novembre 1982. Chaque mois, le passionné d'émission-réception, de logiciels d'applications et de techniques de communication y puise toute l'information dont il a besoin. MEGAHERTZ en est à son 56e numéro.

THEORIC a été salué dès sa sortie, en avril 1984, par tous les utilisateurs de machines ORIC. Il reste, à ce jour, leur seul lien et le seul support mensuel entièrement consacré à leur matériel. Le n° 36 est en préparation.

CPC a vu le jour en juin 1985. Il fallait un magazine pour les possesseurs d'AMSTRAD dont les ventes étaient alors en pleine progression. On y trouve des listings de jeux et d'utilitaires soigneusement sélectionnés pour leurs qualités et originalités. Un lectorat fidèle nous suit depuis le début nous permettant de préparer le n° 27.

AMSTAR est né en septembre 1986. Il fallait un mensuel pour parler des nombreux jeux sortant sur AMSTRAD, en France comme à l'étranger. Tout en couleur, il a été calculé pour un budget "jeunes" et ne coûte que 12 F. Son succès est désormais prouvé et il a même donné naissance à une distinction : l'Amstar d'Or... Déjà notre 13e numéro. Comme le temps passe !

PCOMPATIBLES Magazine est apparu sur le marché en février 1987. Il passionne déjà des dizaines de milliers d'utilisateurs de compatibles PC.

L'informatique n'est pas notre seul secteur d'activité puisque nous avons aussi créé **ASTROLOGIE Pratique,** un mensuel répondant aux besoins des passionnés qui attendaient autre chose que ces horoscopes insipides que l'on trouve partout.
Plusieurs dizaines de milliers de lecteurs fidèles font ainsi confiance à notre expérience chaque mois et nous espérons que vous viendrez désormais grossir leurs rangs.

ARCADES notre petit dernier...
Nous sommes sûr que vous l'aimerez et nous en ferons la revue qui répondra à vos désirs. N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos idées les plus folles !

Vous avez ARCADES entre les mains : c'est un nouveau mensuel mais ce n'est pourtant pas notre coup d'essai. Les Editions SORACOM font partie du Groupe de Presse Faurez-Mellet.

Dans ARCADES, vous trouverez :
— des bancs d'essai super, avec plein de photos ;
— des petites annonces pour vendre vos logiciels ou ordinateurs ;
— Mayday ! La rubrique qui viendra en aide aux aventuriers en perdition ;
— le coin des fûtés, tous les trucs que vous nous enverrez pour changer de tableau facilement ou avoir des vies illimitées ;
— le podium des champions, vos meilleurs scores, authentifiés par une photo d'écran ;
— le hit-parade des lecteurs établi avec votre concours, vous y désignerez les logiciels que vous préférez ;
— des interviews d'auteurs, d'éditeurs...
— des concours pour gagner voyages, périphériques, logiciels, livres...

Dans ARCADES, vous ne trouverez pas :
— le dernier discours de Georges Marchais ou Jean-Marie Le Pen ;
— un cours de trois pages sur la structure de l'acide désoxyribonucléique ;
— un poster de Gérard, notre commercial, dans sa baignoire ;
— des trucs pour déplomber les logiciels ;
— une photo de Samantha Fox à poil (ça coûte trop cher...) ;
— des annonces matrimoniales dans les PA.



RENCONTRE AVEC ERE INFORMATIQUE

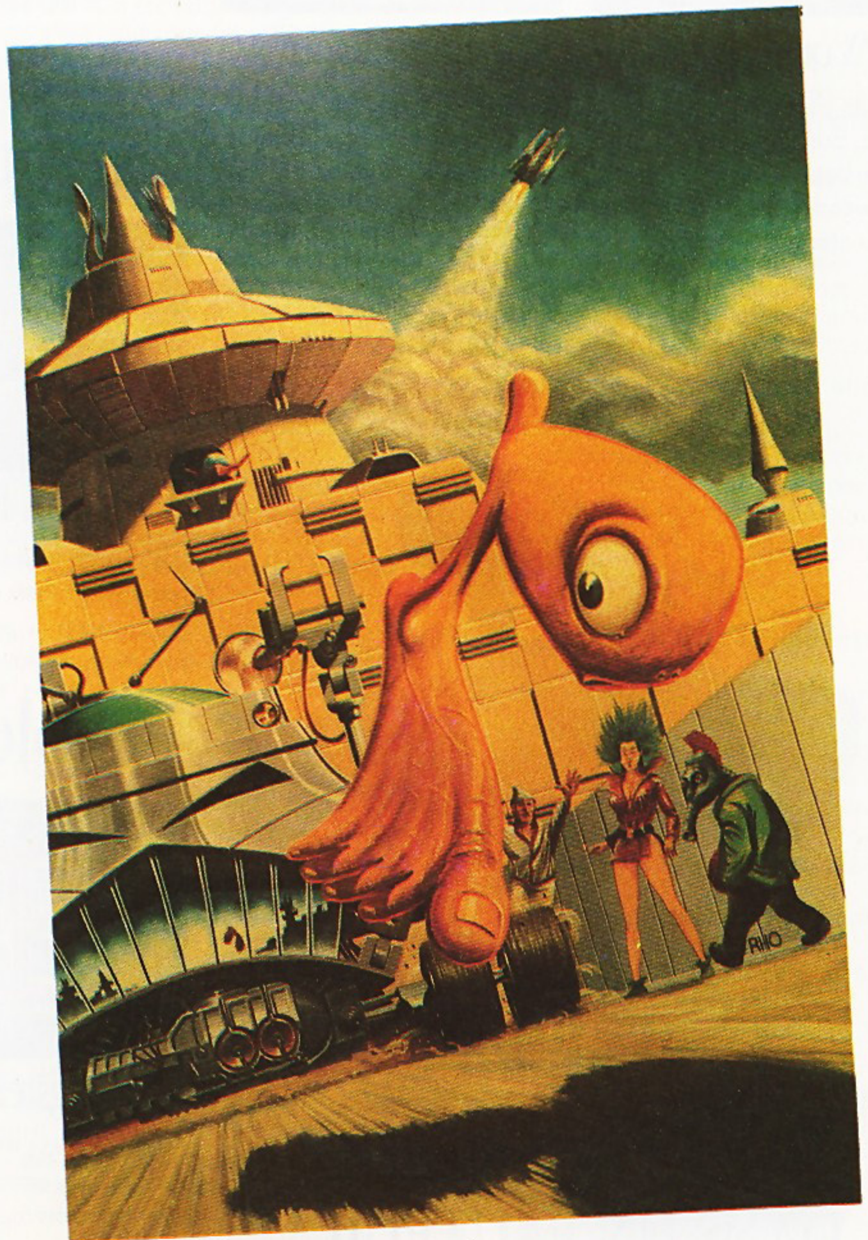
Nos lecteurs connaissent bien le produit fini, le logiciel qu'ils ont entre les mains et grâce auquel ils passent d'agréables moments devant leurs écrans. Mais derrière cela, qu'y a-t-il ? Des auteurs, des graphistes, des musiciens... Bref, toute une équipe travaillant pour le compte de sociétés d'édition que nous avons choisi de vous faire mieux connaître. Et qui d'autre, mieux qu'ERE Informatique qui s'associe au lancement d'ARCADES, pouvait inaugurer cette rubrique ?



Créée en juin 1983, ERE INFORMATIQUE est aujourd'hui un des leaders français sur le marché de la micro-informatique familiale.
A l'origine, un auteur, E. Viau, confronté à l'absence de structures propres à accueillir ses créations.
Constatant le parc grandissant des machines en France et la demande croissante en logiciel français, il délaisse la conception informatique pour l'édition.
Conscient du potentiel créatif français, il ordonne son activité d'éditeur autour de deux axes :
— la mise en œuvre d'une politique d'auteurs ;
— l'ouverture sur les marchés étrangers.

UNE POLITIQUE D'AUTEURS

Le meilleur moyen de protéger la qualité d'auteur consiste, dans un premier temps, à sélectionner de manière rigoureuse les logiciels à éditer, selon des critères de créativité et d'innovation.
Cette tâche incombe au directeur des collections, P. Ulrich, interlocuteur privilégié de l'auteur pendant la période de réalisation du programme.
Ere Informatique met à la disposition de ce dernier un certain nombre de services :
— un atelier graphique sous la direction de M. Rho qui, en accord avec l'auteur, définit le look final du pro-



METAL HURLANT

L'EQUIPE DE ERE INFORMATIQUE
(de gauche à droite)

Michel RHO : graphiste
Emmanuel VIAU : P.D.G.
Cécile PEYRONNEY : assistante de presse
Ricardo FADANELLI : directeur commercial
Sylvie RHO : comptable
Slawomir KOLECKI : technicien
Philippe ULRICH : directeur de collection
Véronique MANSSY : assistante de direction

duit (page de présentation, jaquette...) et, au besoin, le conseille pour l'iconographie du programme ;

— un groupe de développement prêt à apporter un soutien technique. Il s'occupe, en outre, de la transposition des meilleurs logiciels.

Enfin, Ere Informatique s'efforce de faire connaître ses auteurs au public :

— personnalisation de la commercialisation ;

— concours dans la presse basé sur leur nom et leur visage ;

— rencontres auteurs/publics, auteurs/journalistes.

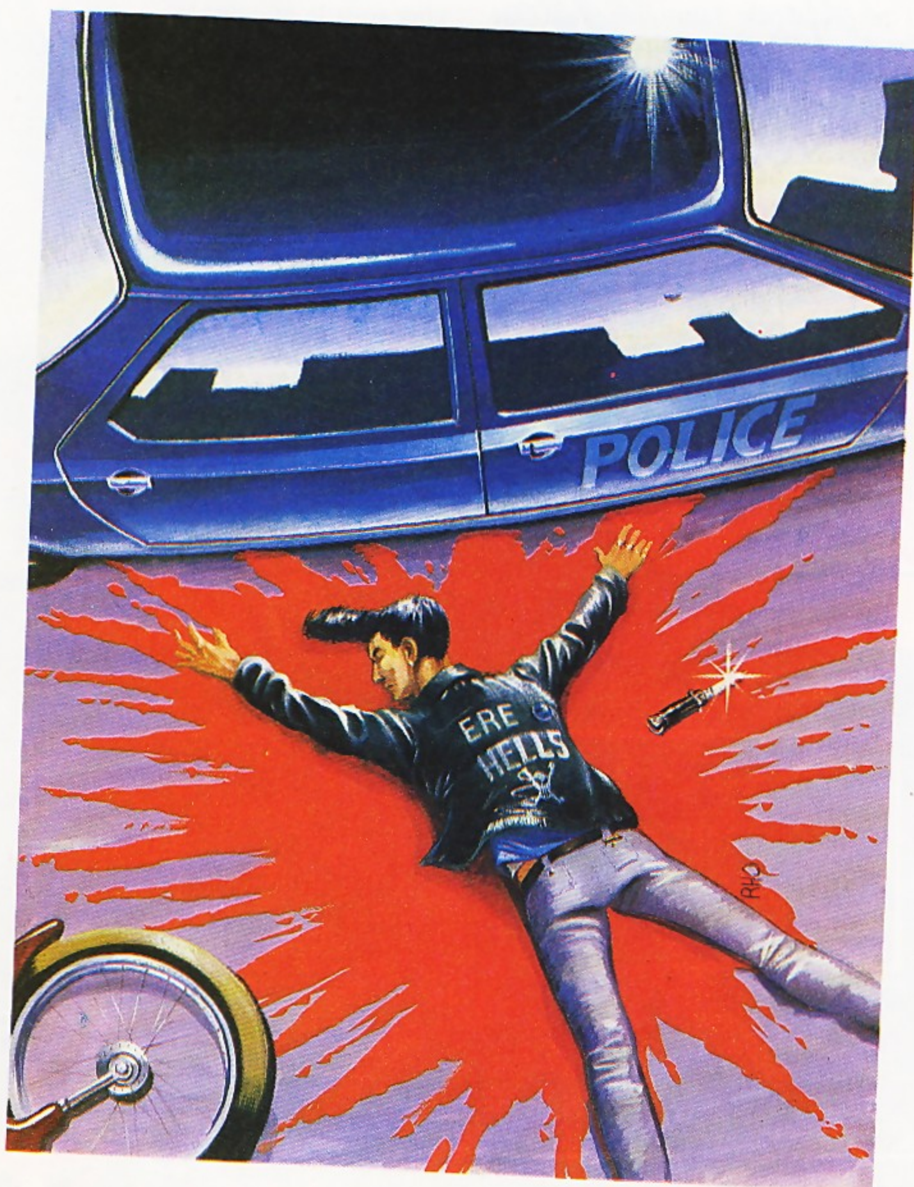
Le choix de l'édition d'auteurs indépendants présente plusieurs avantages :

— une grande originalité du logiciel ainsi qu'une plus grande rapidité d'exécution ;

— son perfectionnement s'avère plus aisé. Etant l'œuvre d'une personne, cette dernière prend à cœur de corriger ses erreurs.

On en veut pour preuve un certain nombre de programmes qui ont fait date : Macadam Bumper (Tilt d'Or 1985, Prix d'Excellence MSX), Crafton et Xunk (Tilt d'Or 1986) Sram et Sram 2, le Passager du temps (Amstar d'Or 1987 du scénario le plus original).

Parallèlement à sa gamme ERE vient de créer une nouvelle collection orientée vers la science-fiction, le fantastique et l'humour : Métal Hurlant, en accord avec la revue et les éditions des Humanoïdes Associés. Sortiront pour les fêtes sous ce logo deux jeux d'aventure exceptionnels : l'arche du Captain Blood et les Aventures de Crash Garrett.



L'EXPORT

Après la Grande Bretagne (Crafton et Xunk, premier au hit-parade sur Amstrad en juin 1986) l'Allemagne et l'Espagne, le rayonnement européen d'Ere Informatique s'exerce sur l'Italie. Elle y effectue une entrée en force avec la création de la gamme Atari Soft Italia composée en grande partie de programmes ERE.

Les marchés extra-européens n'ont pas été négligés. On trouve désormais les produits Ere Informatique au Japon et aux Etats-Unis.

LA CREATIVITE

Ere Informatique cherche à élargir le champ créatif de la micro-informatique familiale. Dans cet esprit a été montée l'opération Oxphar en collaboration avec la compagnie de la Manicle du Havre : une pièce de théâtre associée à un logiciel. La création a eu lieu en avril 1987. La pièce comme le logiciel (version Amstrad) doivent constituer une des principales attractions du festival Media Jeunesse de Niort en octobre 1987.

Une initiative qu'Ere Informatique compte renouveler avec tout interlocuteur sensible à l'apport créatif du jeu d'ordinateur.



TOUTE UNE AFFAIRE

Souvenez-vous ! C'était le 28 mai 1987. Après quelques heures de vol, un Cessna 172 immatriculé en Allemagne se pose sur la Place Rouge, sans avoir été inquiété par la défense aérienne soviétique. A son bord, Mathias Rust, un jeune de 19 ans aux mobiles plus ou moins obscurs.

Devant cet événement, tous les médias sont en ébullition. La famille Rust en profite pour négocier l'exclusivité de ses témoignages, pendant que Gorbatchev fait le ménage parmi ses militaires.

Juillet 1987 : Hitech Productions sort, dans sa gamme Hit Soft, un jeu d'arcade inspiré de l'événement. Grosse campagne publicitaire dans la presse spécialisée, messages à l'AFP déclenchant des interviews télévisées sur A2 et FR3 de Bertrand Brocard, père de l'idée. Fait remarquable, tout cela arrive jusqu'en Allemagne et en Italie.

Août 1987 : coup de théâtre ! La famille Rust mandate ses avocats et le Tribunal de Paris interdit, par un jugement en référé, la production de nouveaux exemplaires de "Cessna Over Moscow".

Tout le stock fabriqué ayant été vendu, 4000 exemplaires sont déjà chez les revendeurs, mais le tribunal ne va pas jusqu'à ordonner leur saisie.

L'éditeur, qui n'avait pas songé à se défendre, pensant que le Tribunal de Paris se déclarerait incompétent, se trouve placé devant le fait accompli. Même l'extrait de publicité intitulé "Démenti", qui se voulait on ne plus humoristique, a été retenu par le juge pour étayer son argumentation !

Et tout cela n'est pas fini, sauf peut-être si Hitech Productions acceptait de verser une somme dont nous ignorons le montant... car là-dessous, il y a sans nul doute une colossale histoire d'argent.

Par la suite, il y aura certainement une assignation sur le fond, pour laquelle Hitech Productions argumentera.

Une chose est certaine : si par ses talents de pilote, Rust a posé son Cessna sans rebond, l'affaire elle, n'a pas fini de rebondir et faire couler de l'encre !

Quant aux heureux possesseurs du logiciel, qu'ils le conservent car tout comme Raid Over Moscow dans certains pays, il risque de se vendre fort cher sous le manteau !

A l'image de leur fils... une famille qui semble ne pas avoir perdu le nord.

Logiciel testé dans AMSTAR n° 11

le 28 octobre 1987

GAMES

un nouveau

Le plus grand
choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

CLASH

Aventure



Qu'il est bon de respirer à l'air libre ! Il faut dire que depuis le temps que je me trouvais derrière les barreaux, j'avais oublié cette "douce" saveur des gaz d'échappements mêlés aux fumées des usines avoisinantes, mais qu'importe ! J'ai fini de purger ma peine en tant que trafiquant de mobs volées et je termine cette première journée de liberté par une séance de cinéma avant de retourner chez ma mère.
Tout en montant les escaliers pour rejoindre mon appartement, j'ai comme l'étrange sensation que quelque chose ne va pas et lorsqu'en arrivant sur le palier, je découvre que la porte est ouverte, ce n'est plus une simple sensation mais une certitude... Il est arrivé quelque chose à maman ! C'est alors le grand choc : elle est là, sur le tapis de la salle à manger, semblant ne pas comprendre ce qui lui est arrivé ; près d'elle, se trouve un poignard que je ramasse machinalement... Et c'est à cet instant précis que la concierge, cette incroyable commère, décide de faire son entrée ! Elle se met aussitôt à hurler, réclamant à corps et à cris la police. Je n'ai pas d'autre solution que de la bousculer et de m'enfuir à toute vitesse avant que l'inspecteur Mairel ne pointe le bout de son nez... Puisque c'est lui qui est chargé de l'affaire, il va falloir que je fasse ma propre enquête, car ce n'est pas sur Mairel que je vais pouvoir compter (nous avons déjà eu trop de démêlés !). Je décide alors d'aller voir tous mes anciens copains et copines. Très vite, je m'aperçois qu'ils ne sont pas coopératifs spontanément et que je vais devoir ruser pour obtenir les renseignements nécessaires à la découverte de l'assassin. J'acquiers peu à peu la certitude que le meurtre de ma mère est lié au trafic de mobs volées que je faisais avant mon séjour à l'ombre et que l'assassin se trouve parmi les cinq filles et les cinq garçons qui formaient mon entourage à cette époque. Malgré la police qui me recherche et les dangers qui semblent m'entourer, comme le fait de traverser une route par exemple, je sais que je vais réussir à les faire tous parler et à réunir les preuves nécessaires à l'inculpation de l'assassin de ma pauvre maman. Une fois que j'aurai tous les éléments, je pourrai répondre à l'interrogation de Mairel et être ainsi vengé, foi de Manuel !
Clash est un logiciel qui démarre une nouvelle gamme d'Ere Informatique ; cette gamme s'intitule



"Métal hurlant" et elle s'inspire de la revue du même nom. Servi par un bon graphisme, vous pouvez suivre le déroulement de cette aventure et agir grâce à un écran découpé en plusieurs fenêtres vous permettant de voir à la fois le lieu de l'action et le personnage avec lequel vous communiquez après avoir sélectionné l'icône correspondante. Avant d'arriver à la fin de votre enquête, vous avez plusieurs heures à vivre pendant lesquelles vous vous torturerez les méninges pour obtenir enfin la solution. Espérons que la suite de la gamme présentera autant d'intérêt...

Testé sur AMSTRAD CPC



DEFENDER OF THE CROWN

Jeu de rôle





Octobre 1149, l'Angleterre vient de perdre son roi, le trône est vacant, alors s'engage une terrible lutte entre Saxons et Normands.

Tour à tour, l'Angleterre se voit harcelée par les différentes batailles. Après Guillaume le conquérant, des noms vont alors faire irruption dans le décor pluvieux de l'île : Philipp Malvoisin, Robin des Bois...

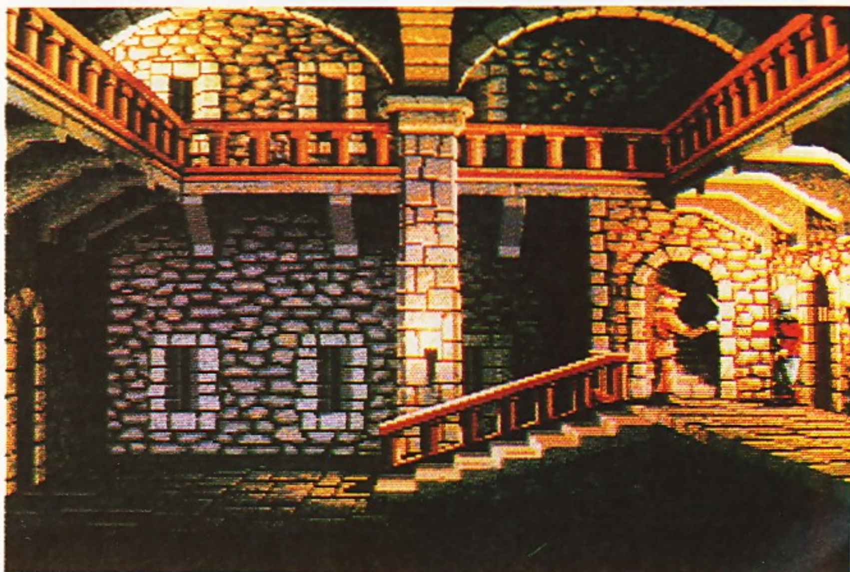
Quant à moi, Wilfried d'Ivanhoé, je dois partir à la conquête de nouvelles terres. Ainsi, je pourrai reconstruire une armée plus forte et la doter de puissantes catapultes.

Janvier 1150, après avoir vaillamment remporté quelques victoires, quelques sièges de contrées, je décide de me battre en tournoi contre Réginald Front-de-Bœuf.

En effet, bien que dangereuses et bannies par l'église, les joutes sont toujours un passe-temps apprécié de nous tous, nobles conquérants, ainsi que de nos dames. Pendant ce temps, les damoiselles, au cœur sensible, attendent le dénouement en priant afin que leur galant chevalier leur revienne vainqueur. La musique retentit, la fête va commencer. Dans les tribunes, le silence se fait. La cérémonie est engagée. Monté sur mon cheval (qu'Edouard, mon palefrenier, a recouvert pour l'occasion d'une étoffe rouge ornée d'or), je me présente à la foule, puis je vais prendre place au bout du couloir qui m'est réservé. Il me faut abattre mon rival (revêtu comme moi d'une légère cotte de maille recouverte des couleurs de son blason) en touchant du bout de ma lance le centre de son bouclier. Dernier instant de concentration avant que ne s'élancent nos chevaux. Je porte une dernière fois les yeux sur les tribunes, un léger vent fait ondoyer les drapeaux. Le départ est donné, je n'entends plus que le lourd galop du cheval de Réginald, mes yeux sont rivés sur le centre de la croix blanche de son bouclier. Hélas... Réginald m'a projeté à terre avant même que je ne pointe ma lance. La défaite est cuisante, je viens de perdre mes meilleures terres et je vais devoir repartir en campagne afin de regonfler mon butin. Encore combien de batailles à mon horizon et quel avenir pour notre belle Angleterre si troublée au beau milieu de ce tumultueux douzième siècle ? Tant de questions auxquelles nous pourrions répondre aujourd'hui si nous avions lu les ouvrages proposés dans la bibliographie de "Defender of the Crown".
Défender of the Crown : plus qu'un jeu, une grande fresque historique sur fond tout aussi somptueux qu'une toile d'Aubusson.

La musique est d'époque, le graphisme (si l'on peut ainsi le nommer) est plus que parfait. Quant à l'animation, je ne saurai en parler tant elle est riche en détails tels que le vacillement d'une bougie, une étoile filante dans le ciel d'un combat... En un mot : fantastique !

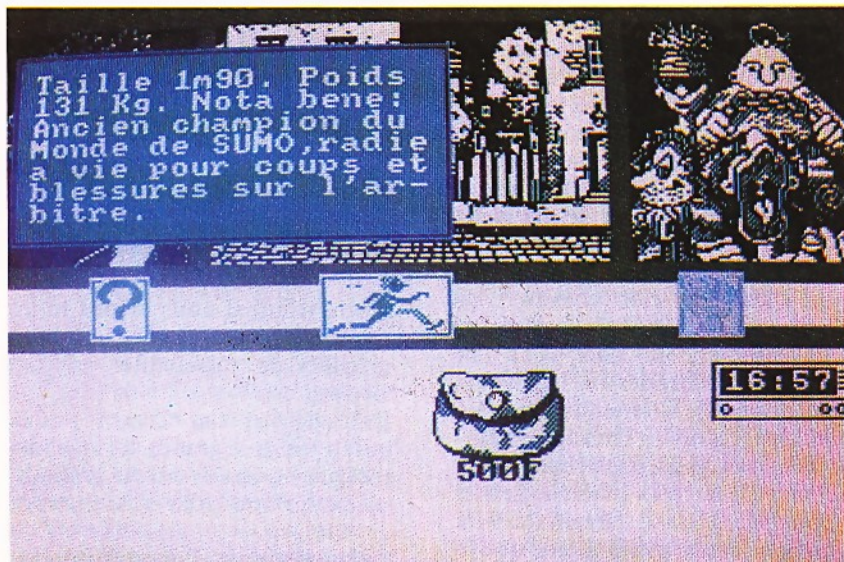
Testé sur ***AMIGA***





MARCHE A L'OMBRE

Arcade/Aventure



Après que le mot "FIN" se soit affiché à l'écran, les lumières de la salle de cinéma se rallument. Le film que vous venez de voir vous a mis de bonne humeur... Il faut dire que rien qu'à son titre, c'est déjà tout un programme : "tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil..."

Vous êtes encore sur votre petit nuage rose mais, ne vous inquiétez pas, vous allez redescendre très vite et constater les dures réalités de cette terre : on vous a tout simplement piqué votre mob ! Mais, c'est un scandale !

Bon, rentrer à pied ce soir, ce n'est pas encore un trop grand problème ; mais pour aller demain soir au concert de Renaud avec votre petite amie, votre mob est un élément absolument indispensable. En effet, toute votre vie future est liée à votre mob : si vous n'avez plus de mob, vous n'avez plus votre petite amie car elle partira avec Dédé (qui, lui, ne se fait pas piquer sa mob !) et si vous n'avez plus de petite amie...

Pour pouvoir aller au concert dans de bonnes conditions, voici le tour de force que vous devez réaliser : il faut absolument que vous retrouviez tous les morceaux de votre mob et que vous préveniez votre petite amie que tout est rentré dans l'ordre avant 19h30. Le pari va être très dur à tenir car vous allez devoir parcourir toutes les rues de la ville en long, en large et en travers.

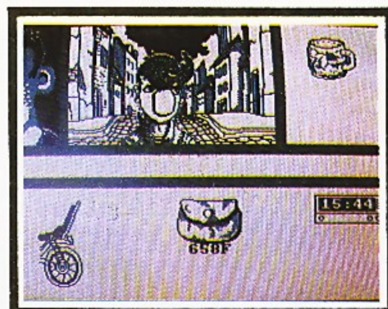
Bien entendu, pour avoir une chance de récupérer les morceaux, il faut que vous alliez à la rencontre des bandes plus ou moins malfaisantes de la ville et vous n'aurez qu'un seul moyen de vous faire entendre : la bagarre avec vos gros poings cruels.



Lorsqu'une bagarre se déclenche, votre indicateur de santé est une chope de bière qui se vide au fur et à mesure que vous encaissez les coups ; seulement, si vous réussissez à vider celle de votre adversaire le premier, vous récupérez alors un morceau de la mob. Une fois que cette épreuve est passée, vous devez vite refaire le plein d'énergie en passant dans un bar avant d'affronter le prochain combat.

Une fois que ce petit problème sera réglé, il vous restera encore à vous procurer les billets pour pouvoir assister au concert ; mais lorsque vous serez arrivé à ce stade là, ce ne sera plus guère qu'une petite formalité.

Marche à l'ombre commence par nous présenter une superbe image digitalisée de Renaud ; il est un peu dommage que le héros n'ait pas ensuite quelque ressemblance avec le chanteur... Le graphisme est malgré tout soigné, mais n'aurait-il pas été un peu moins austère de mettre de la couleur ?



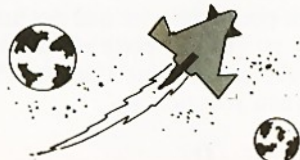
Je tiens quand même à signaler que dans vos déplacements, vous avez parfois des bribes de musique qui se révèlent agréables... Alors, nous pouvons dire que vous passerez un bon moment dans le domaine de Renaud●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

GOLDRUNNER



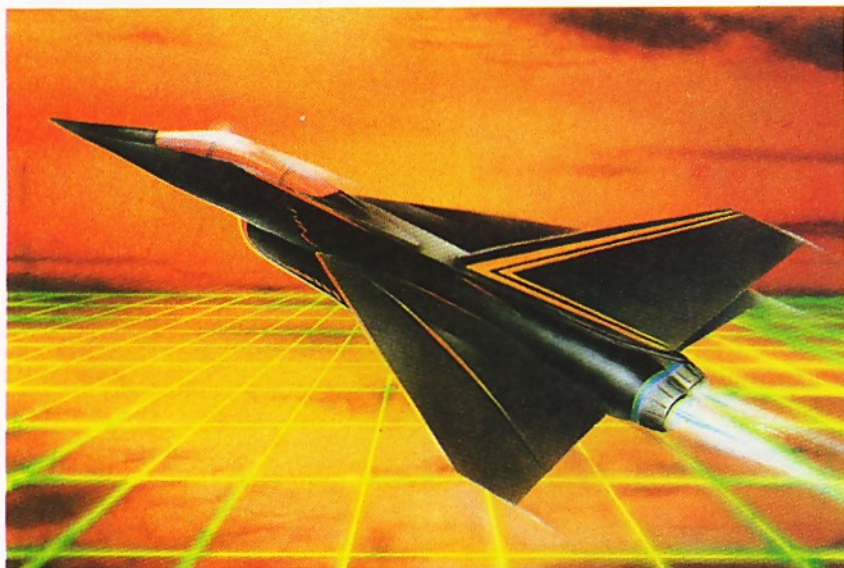
En ce temps là, la vie n'avait plus aucun sens dans l'univers sans les mots : "écraser et abattre". En ce temps là, on avait déserté la Terre trop polluée et on avait créé des mondes artificiels.
En ce temps là... Mais au lieu de continuer cette description, faisons un bond dans le passé et retournons au début du 4e millénaire, à cette époque où l'espace était le champ de bataille des différentes armées intergalactiques.
Imaginez-vous aux commandes d'une puissante fusée capable d'abattre n'importe quel ennemi. Capable, si vous possédez suffisamment d'adresse pour la guider au milieu de cet espace envahi par ces nouveaux mondes aux configurations si particulières. Il faut vous dire qu'à cette époque de troubles, l'imagination était des plus fertiles chez les concepteurs (qu'il s'agisse de la construction de nouvelles bases ou de celle d'armes sophistiquées).
Vous êtes donc aux commandes de cette fusée lorsque l'apparition soudaine d'une patrouille ennemie vous oblige à changer de cap afin d'être hors de portée de leurs armes. Vous y parvenez grâce à l'extraordinaire faculté que possède votre engin pour modifier sa direction ainsi que sa vitesse. Vous possédez en effet le plus rapide et le plus maniable des véhicules intergalactiques de l'histoire de l'univers.
Même à ce jour du 5e millénaire, nous ne sommes pas en mesure de fabriquer un tel bolide spatial. Malheureusement, nous n'avons plus aucune trace de l'étude de sa conception, les dossiers ayant été détruits par la pollution. Nous ne possédons plus qu'un jeu relatant cette fantastique épopée : GOLDRUNNER.
Sa musique et ses animations aux couleurs fabuleuses, au graphisme si raffiné et si diversifié, vous feront découvrir ce que l'on faisait de mieux (et que l'on ne parvient toujours pas à égaler) en ce temps là...



Testé sur AMIGA

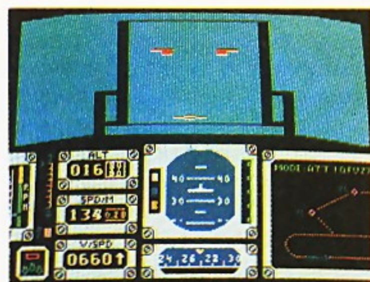
MISSIONS EN RAFALE

Simulation



Super-Dupont vient d'être lâché sur Rafale, lui qui passait ses week-ends à voler sur Rallye, quel changement ! Investi d'une mission que lui seul peut réussir, il décolle aux commandes de l'appareil de cette fin de siècle. Son but ? Abattre les ennemis qui menacent notre nation et, au vu de la silhouette de leurs avions, il se pourrait fort qu'ils volent aux commandes de Mig venus du froid... En ce jour de septembre 1995, c'est l'alerte rouge sur la Base Aérienne de Dijon où ont été affectés les premiers "Rafale". Cet appareil sensationnel dispose des derniers raffinements de la technologie française, rendant les Américains jaloux. Déjà qu'ils n'avaient pas digéré Concorde ! Mais à quoi pense Super-Dupont en quittant son hangar d'alerte ? Aux séances d'entraînement qu'il a suivies pendant plusieurs semaines, en simulateur comme aux commandes. Atterrissages sur atterrissages, dans toutes les conditions ; combat tournoyant contre un autre appareil simulant l'ennemi, le poursuivant au plus près, les doigts crispés sur la commande des canons.

Main gauche sur la manette des gaz, main droite sur le mini manche qui suit les commandes de vol électriques, le Rafale aligné sur l'axe de piste commence à rouler dans un grondement sourd. La piste défile de plus en plus vite. A 130 nœuds, Super-Dupont tire le manche : rien à craindre, le calculateur limite tout excès dangereux... Le Rafale s'arrache en moins de 700 m, le nez pointé vers le ciel à 40° d'assiette. Déjà 3500 pieds. Stabilisé en vol horizontal, l'avion vole à Mach 1,70 vers son objectif désigné par le radar de bord. Encore 50 nautiques avant l'interception. Les canons sont armés. Plus que 15 nautiques. La vue perçante de Super-Dupont a déjà capté la silhouette de l'ennemi. Calquant sa vitesse sur la sienne, il aligne sa trajectoire en s'aidant du collimateur : il aura suffit de trois courtes pressions sur la commande des canons pour envoyer le Mig et son pilote en enfer. Le retour à la base se fera sans encombres. Le calculateur de navigation est là pour ça ! La piste est en vue, le train sorti. Aïe ! Le voyant de panne hydraulique vient de s'allumer. Le manche n'agit plus que difficilement. Super-Dupont utilise la commande de trim pour ramasser son avion sur la piste. A 160 nœuds, l'avion avale les premiers mètres de béton et les pneus touchent le sol dans un crissement rassurant. Belle simulation ! L'animation est réussie, que ce soit lors des phases d'approche et de décollage comme en combat aérien. Enfin, un avion de combat qui ne se comporte pas comme un 747. Le tableau de bord est équipé des principaux instruments et indicateurs. Le réalisme de la simulation oblige le joueur à posséder quelques notions de pilotage : pas question d'oublier le train d'atterrissage sorti ou de commencer une boucle avec une vitesse trop faible. Même les pannes n'ont pas été oubliées, mais là, les concepteurs du programme ne donnent pas une bonne image de notre technologie... Une chance sur dix pour que le Rafale subisse une panne. C'est loin, fort heureusement, de la réalité ! Des phases d'entraînement sont prévues, à l'atterrissage comme au combat. A la limite du jeu et de la simulation, "Missions en Rafale" ne souffrira que d'une critique : il est



indispensable, pour jouer, de disposer de deux joysticks. Certes, c'est plus proche de la réalité mais le choix de touches du clavier pour les commandes moteur et canons aurait peut-être évité que des amateurs attirés par cette simulation ne reculent devant l'achat d'un nouveau joystick.

Testé sur TO9

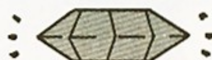
CHARLY DIAMS

Arcade/Aventure



Lorsque je m'éveille de bon matin, il fait soleil partout : dans la verte campagne qui entoure ma petit maison, aussi bien que dans ma tête... Car il faut que je vous explique : cette nuit, j'ai fait un rêve merveilleux me donnant LA solution pour être riche, enfin !

Mais comment faut-il s'y prendre me direz-vous ? J'en vois plusieurs qui sourient doucement en chuchotant : tu n'as qu'à jouer au loto ! Vous savez bien que cette méthode là n'est pas infaillible... Aller à l'ouest des Etats-Unis avec ma petite passoire et mon grand chapeau ? Il y a bien longtemps que la ruée vers l'or s'est essouflée ! Alors que reste-t-il ? Je vous pose une question à 100 francs : qu'est-ce qui est transparent, brillant, légèrement bleuté, éternel et qui s'avère être une excellente monnaie d'échange ? Mais le diamant bien sûr ! Et moi, Charly, j'ai la possibilité de ramasser non pas un diamant, même pas dix, mais tout simplement mille diamants bleus !!! Mais pour y parvenir, le cheminement va etre un peu long car il va falloir marcher, marcher... marcher pour faire le tour du monde.



Comme il apparaît que faire fortune relève un peu de la magie, ce fabuleux trésor ne sera à moi que lorsque j'aurai réuni les sept fleurs constituant l'arbre des miracles. Je commence ma cueillette au bord du golfe du Bengale (ciel bleu, paysage magnifique...). Après m'être mis en tenue, je fais un plongeon (magnifique, il faut le reconnaître !) et commence mes investigations ; mais, attention, dans les fonds sous-marins, il y a une multitude de bancs de poissons et de pieuvres qui m'empêchent d'avancer, alors il me faut ruser pour que mes poumons n'explosent pas, faute de réserve d'oxygène ! Seulement, toujours pas de fleur en vue ! Dans cet état d'esprit quelque peu mélancolique, je me retrouve à traverser le désert du Ténéré, torride à souhait et rempli de scorpions... Mais tout cela est fort peu de choses en comparaison de ce qui m'attend au détour d'une dune de sable : un ayatollah qui ne prend pas de gants pour vider sur moi son chargeur de pistolet sans aucune sommation ! Dieu merci, j'ai le réflexe prompt et saute au-dessus des balles, prends la fleur et continue mon périple...

Courage ! Il ne me reste plus que six fleurs à accrocher... A bout de nerfs, les papilles au bord du suicide, je fais une rencontre providentielle : une porteuse d'eau... Pendant que je me désaltère en me disant que l'eau a parfois du bon, la charmante personne se permet une danse du ventre "endiablée"... Résultat : quatre fleurs apparaissent en même temps (magique, non ?).

Malheureusement, je n'ai pas eu le temps de découvrir les deux fleurs manquantes car un paysan, qui semblait bien paisible au milieu de ses vertes prairies, m'a sauvagement tiré dessus avant que je puisse m'expliquer... Mais je suis sûr d'une chose : la prochaine fois, je réussirai à voir briller de tous ses feux ma montagne de diamants !

Avec Charly Diams, vous partez à l'aventure avec des paysages qui vous mettent dans l'ambiance (la traversée du désert vous donnera soif) ; le graphisme est soigné sans



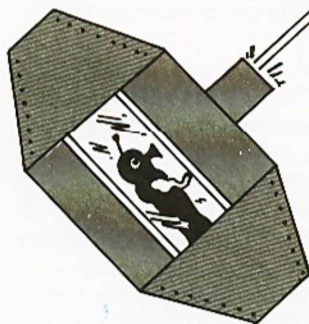
être pour autant grandiose. Quant à l'accompagnement musical, il a les mêmes sonorités qu'un de ses grands frères qui ne vous a pas laissés insensibles : Zox 2099... Somme toute, un bon logiciel qui vous tiendra en haleine pendant quelques heures.

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

ZANAC

Arcade

Tous pour un, un pour tous... La devise des Trois Mousquetaires, n'est-ce pas ? C'est aussi celle de notre unité de combat : ZANAC. Nous sommes aussi des mousquetaires, revus et corrigés par les années. Nous ne nous battons par pour la reine, mais pour exterminer les éléments antirévolutionnaires sur la planète Clairr. Nous avons remplacé nos vieilles montures par des avions hypersoniques et notre arme n'est plus depuis longtemps l'épée. Maintenant, nous possédons des armes à feu très perfectionnées.



Bref, nos ancêtres Athos, Portos et Aramis seraient bien surpris s'ils voyaient l'évolution de leur art à travers ces quelques siècles qui nous séparent.
A leur époque, le duel voyait en général la fin de l'un des deux adversaires. Aujourd'hui, les règles n'ont pas changées, aussi est-il toujours aussi dangereux de devoir mener à bien une mission telle que la nôtre. Lors de nos entraînements, on sélectionne ceux qui ne reculent jamais devant le danger pour les missions les plus délicates, les plus suicidaires. C'est ainsi que tout à l'heure j'ai pris place dans mon cockpit après que mon engin ait été entièrement revisé. Me voici parvenu au point zéro de ma mission, lieu dans lequel je pénètre dans la couche atmosphérique de la planète Clairr (ainsi nommée car elle est recouverte d'une toison très lumineuse). Déjà apparaît une nuée d'engins spatiaux. Il me semble que l'on m'a parachuté au beau milieu d'un essaim d'abeilles avec dans les mains une minuscule bombe insecticide... Pas question que j'économise les armes qui sont en ma possession, je parviendrai bien à m'emparer des stocks ennemis...



Ah ! Justement, j'en aperçois un à l'horizon. Je dirige mon avion vers lui et je fonce en tirant le plus possible. Hourra ! J'ai détruit l'enceinte du premier stock d'armes. A moi les munitions ! Oh non ! Dites-moi que c'est impossible : je viens de voir sous mes yeux exploser l'avion de mon meilleur ami. C'est horrible. J'ai envie de rentrer à la base, mais c'est impossible, je dois continuer, je dois le venger... Je ne comprends pas comment son avion a été détruit, peut-être a-t-il été atteint par une roquette lancée depuis le quartier général des antirévolutionnaires. Si c'est le cas, je crois que notre armement est bien fragile comparé à celui des envahisseurs de Clairr. Il est vrai que nous ne l'avions pas renouvelé depuis quelques combats car nous en sortions toujours vainqueurs. Seulement, les combats se suivent et ne se ressemblent pas... Zanac ne semble pas si différent des autres jeux du même genre ; en effet, les buts et les armes sont toujours les mêmes.
Aussi, est-ce par la qualité du graphisme, de l'animation et de la musique que l'on peut faire la différence. Dans le cas présent, les deux premiers critères sont réussis mais sans originalité. Par contre, la musique a un petit côté vivant qui rend la réalisation bien sympatique.

Testé sur MSX



T.N.T.

Arcade

La loi du plus fort... (vous connaissez la suite), voici le leitmotiv de la compagnie T.N.T. Je ne vous dirai pas mon nom (je ne m'en souviens même plus...), je me présenterai tout simplement sous le pseudonyme de "Charly". Je suis l'un des mercenaires (non ! je n'ai pas dit des sept mercenaires...) chargés de délivrer la base de Khe Sanh. Pour cela, nous devrons traverser les marais insalubres, pleins de moustiques en cette période de mousson, cette progression se fera à découvert, aussi le risque de tomber sous les balles ennemies sera très grand, ensuite (si nous sommes parvenus à traverser les marécages, en évitant balles et serpents), il nous faudra pénétrer au cœur de la forêt tropicale où moult pièges nous attendent et gagner la clairière du temple près duquel sont retranchés les habitants de Khe Sanh. Les pauvres ont dû faire appel à nous pour tenter de dissuader, par notre présence, les forces ennemies. Une fois encore, je crois que notre compagnie sera fidèle à son nom. Seulement, reste à savoir si T.N.T. sera synonyme de destruction de l'ennemi ou bien suicide pour nous. A vous de nous aider en usant au mieux de votre joystick. Mais ne vous inquiétez pas, vous me reconnaîtrez facilement avec mon béret rouge. Quant à la musique, elle vous aidera à vous concentrer sur votre écran, aussi animé que s'il s'agissait d'un reportage au cœur de la fertile vallée du Mékong.

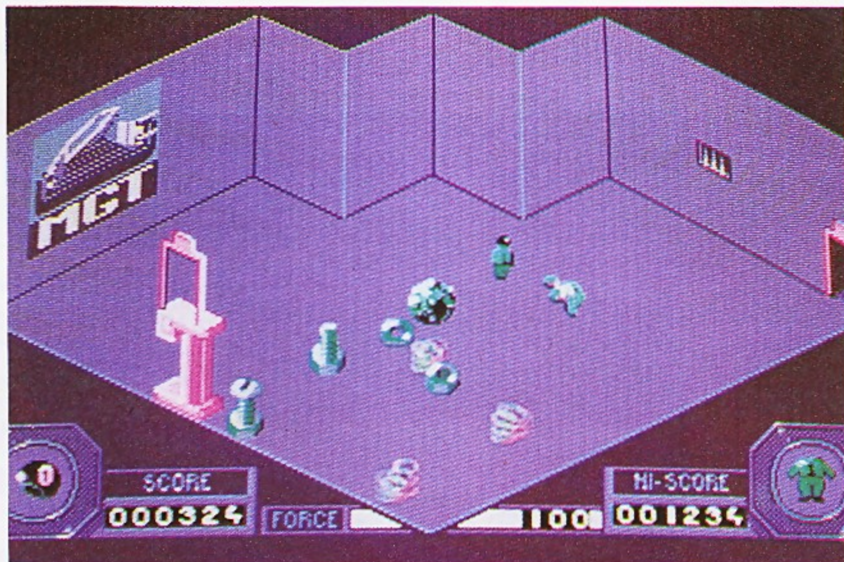
Testé sur MSX2

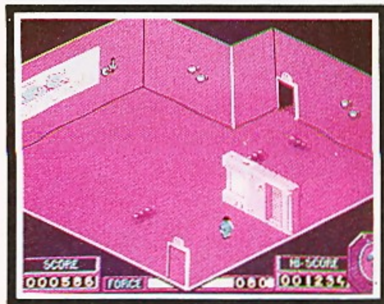

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
L'ACTION EST PRENANTE.
LA SIMULATION EST REELLE.
MICROPROSE FRANCE 50, Rue La Condamine, 75017, PARIS. Tél: 145 22 57 01

MISSION

Arcade/Aventure

Une musique digitalisée... c'est le signal de départ de ta mission. Dorénavant, tu n'as plus le droit à l'erreur car c'est toi qui a été sélectionné pour cette délicate intervention. Avant ton départ, je te rappelle le but de la mission : la destruction de l'agent Malox, un dangereux espion, qui a dérobé la formule secrète de la bombe Mégatron.
Voici les consignes : il te faut traverser quelques quatre-vingt salles dans lesquelles t'attendent de redoutables ennemis qui ne songent qu'à te détruire. Toi, tu possèderas des armes dont la puissance augmentera au fur et à mesure de ta progression. N'oublie pas, dans certaines salles, de te protéger des agressions ennemies en revêtant les combinaisons et casques qui se trouvent à ta disposition. Maintenant, je te serre la main et te souhaite bon courage et surtout : bonne chance, car tu sais que tu possèdes entre les doigts, l'avenir de notre nation.
... Quelques minutes plus tard... Te voilà parachuté dans la première salle. Autour de toi, des boules, grosses comme toi, il te faut les éviter et te diriger vers l'ascenseur qui te fera accéder à la seconde salle.
Aye ! Pas d'ascenseur pour descendre ? Tu as dû sauter par terre et tu t'es écrasé le nez au sol... Mais ne t'inquiète pas, il te reste encore beaucoup d'énergie pour affronter tes ennemis. Une troisième, une quatrième salle. Regarde au fond, tu vois la combinaison alors cours la chercher en évitant les pièges. Quels pièges ? Mais ne vois-tu pas d'énormes boulons et écrous au beau milieu de la pièce ? Je te répète que tu dois être très vigilant. Ah, j'ai oublié de te prévenir, lorsque, au seuil d'une porte, tu aperçois des cubes clignotants, tu dois chercher l'autre point qui clignote et t'y diriger, c'est le seul moyen de quitter cette pièce.
Oui, c'est bien, tu progresses, plus que soixante-douze salles... Attention derrière toi ! Des billes veulent te percuter ! Bravo ! Les voilà anéanties, mais dépêche-toi de pénétrer dans la prochaine pièce, le temps presse et les risques s'accroissent... Ah non ! Ne t'arrête pas pour lire les affiches qui sont exposées sur les murs... Je sais bien qu'il s'agit des photos de tes précédentes missions, mais elles sont là pour te distraire, alors, prudence... De toutes façons, tu pourras les regarder à loisir lorsque le secret de la bombe ne sera plus dans les mains de cet horrible MALOX...
J'espère que tu n'as pas le vertige, car il te faut à nouveau faire le plein d'énergie et, pour cela, tu dois marcher sur le mur qui t'amènera jusqu'à ta quatrième combinaison. Maintenant, débrouille-toi tout seul, je dois partir... A bientôt... J'ai quelques remords de le laisser seul, si petit parmi ces individus bizarres. Je sais que lorsqu'il a entendu la musique digitalisée du départ de la mission, il a eu peur de déambuler dans ces trois dimensions.
La musique s'est tue et l'aventure a commencé pour lui. Je croise les doigts afin qu'il aille jusqu'au bout...





*Testé sur **ATARI.***



PIRATES OF THE BARBARY COAST

Aventure

Alors que vous étiez encore à troquer des esclaves au marché où à boire dans une auberge mal famée, votre fille a été enlevée par des pirates de la côte barbare. Furieux, vous réunissez votre équipage de pirates, vous armez votre frégate et partez à la recherche de la jeune fille. Un problème se pose : où allez-vous vous procurer l'argent nécessaire au paiement de la rançon ? Il n'y a qu'une solution pour un forban tel que vous : trouver le trésor des



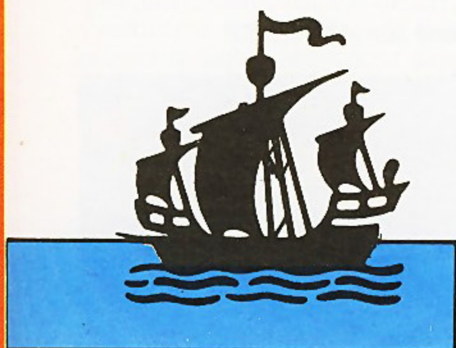
vieux pirates. Pour cela, vous devrez naviguer de port en port, poser des questions, marchander votre cargaison au meilleur prix afin d'acheter le maximum de provisions pour le grand voyage, réparer votre navire car les mauvaises rencontres sont fréquentes durant les traversées. Si, au cours de ces affrontements, vous êtes suffisamment armé pour piller un vaisseau ou deux, votre équipage ne vous en voudra pas. Pour cela, donc, il faudra acheter de la poudre, des boulets de canon et même peut-être louer les services de quelques mercenaires. Ceci seulement si le prix demandé est raisonnable. Dans les ports de la côte, n'hésitez pas à marchander car vous n'aurez rien pour rien si vous ne vous défendez pas un petit peu ! Le scénario de cette aventure qui vous mènera sur les rivages de l'Afrique, a été particulièrement bien conçu. Les pages graphiques n'étant pas en reste, c'est un jeu de qualité qui vous est proposé par Cascade Games.

L'aventure se déroulera par simple action de la souris. Les choix et les options proposés sont tous relativement explicites mais, malheureusement, tous en anglais. Ce défaut mis à part, le logiciel semble capable de vous faire passer de bons moments. L'ambiance est bien rendue et il arrive que l'on se pique tellement au jeu des batailles, du troc ou de la chasse au tré-



sor qu'on en oublie le but de l'aventure. Cela pourrait continuer longtemps si, au détour d'un archipel, vous ne tombiez face au plus tyrannique des pirates. Comme par hasard, c'est lui qui retient votre fille captive. S'engage alors la plus féroce des batailles. A l'abordage moussaillons !

Testé sur ATARI ST





CARTE DU CIEL *Simulation*

La fonction du logiciel CARTE du CIEL découle du titre. Ce programme dessine en détail tous les recoins de l'espace tel que vous pouvez le voir de chez vous à n'importe quel moment de l'année. Pour que ce soit tout de même un peu plus complet, le logiciel offre une série de possibilités qui permettront à l'amateur de devenir incollable dans tout le domaine de l'astronomie. Après quelques soirées passées à étudier la voute céleste : un œil vers le ciel, l'autre sur l'ordinateur, vous apprendrez très vite à désigner les principales planètes ou constellations par leur nom, mais vous connaîtrez aussi leur mouvement apparent et leurs caractéristiques essentielles.

Mais quelle est cette planète qui brille plus que les autres ? Rien n'est désormais plus simple que de répondre à cette question ; de la même manière que vous levez le doigt vers les cieux, il suffit de pointer le crayon optique sur la représentation à l'écran de la planète. Aussitôt, vous êtes renseigné sur son nom, s'il s'agit d'une constellation, l'option zoom peut être sélectionnée (toujours grâce au crayon optique). Dans ce cas, les noms ou symboles de chaque astre formant la constellation sont affichés.

Sans expliquer dans le détail chaque option disponible, sachez seulement que pas une n'est inutile. La notice explique fort simplement les possibilités du logiciel. La simplicité d'utilisation et la puissance de calcul semblent être les principales qualités de "Carte du ciel". Je connais des amateurs et même des non initiés qui vont être ravis.

Testé sur TO9
(Compilation avec Super Tennis)

ALTAÏR

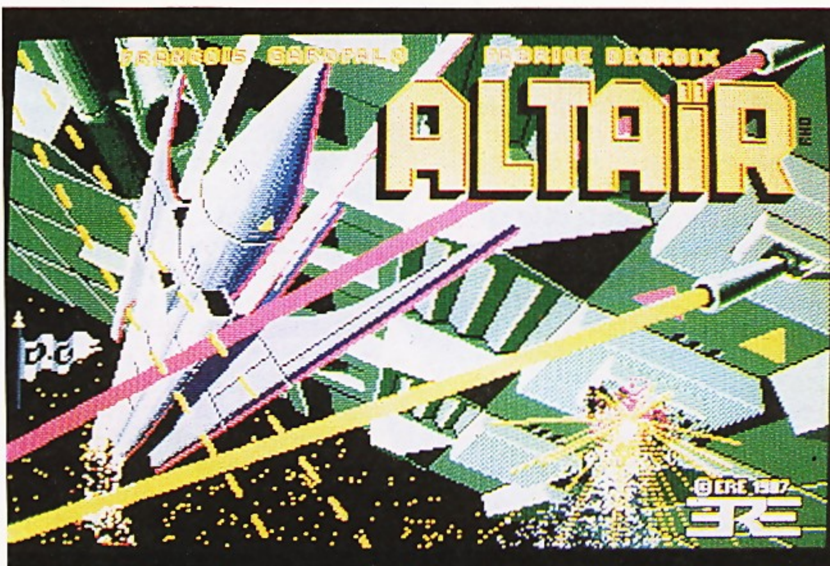
Arcade

Détruire... Tuer... Anéantir... Détruire, détruire... Telles sont les pensées qui traversent mon esprit, à cet instant précis où je pénètre dans l'espace conquis par les ennemis de notre galaxie. Ces pirates de l'espace ont osé pénétrer notre air et veulent nous priver de notre oxygène. Nous vivions heureux, avant... Pas d'arme, pas de conflit, nos chercheurs mettaient tout leur savoir au service du bonheur de tous et même si nous étions au top niveau de la technologie, nous n'avions pas besoin de déployer de fusées, missiles ou autres appareils meurtriers.

C'était AVANT...

Aujourd'hui, tout a changé, il nous a fallu abandonner des projets hautement scientifiques pour concevoir des armes comme, par exemple, ce petit véhicule spatial à bord duquel je sillonne actuellement le ciel de notre galaxie. Maniabilité excellente, réserve de missiles considérable, taille infime donc plus facilement camouflable : voilà les points positifs de mon appareil des temps futurs. Ah ! J'aperçois la première île spatiale. Il me faut être très attentif, éviter les premières raquettes, ne pas heurter les oreillettes béantes de cet ilôt à la forme d'un cœur... Ça y est ! J'ai déjà abattu quelques cibles, mais il est préférable de se réserver pour la suite. Et quelle suite ! Hier, une patrouille d'éclaireurs a survolé l'ensemble de la base des pirates au-delà de la portée des radars pirates. Au compte-rendu de mission, ils m'ont établi une carte de la base, avec les dangers (artillerie, promontoirs auxquels je risque de me heurter...) et surtout avec les cibles importantes.

Aussi, je sais qu'il me faudra des réserves de munitions pour tenter d'anéantir les plaques blindées détentrices d'énergie, les missiles ennemis, les plaques "double tir" sur lesquelles apparaissent les lettres couleur sang F.I.R.E.



Je dois avouer que j'ai peur. A l'instant, je viens d'échapper à une mort certaine, j'ai entendu le sifflement d'un projectile frôler l'arrière de ma carlingue. Tout en slalomant entre les météorites et les redoutables vaisseaux ennemis, je me surprends à rêver que moi aussi je suis un des leurs. Quelle vie serait la mienne si je pouvais vivre sur une base aussi moderne, aussi belle ! Le sol recouvert de gigantesques dalles verdâtres semble d'une qualité inégalable. Les surfaces sont sobres, uniformes. Il est vrai que nos ennemis sont d'une rigueur extraordinaire. Sur leur territoire, ils ont installé la plus grande base jamais construite. Deux trônes, donc deux rois pour cette armée : un crabe, un ange. Leur puissance est terriblement redoutable et moi, pauvre petit, j'ai pour mission d'en finir avec eux... A moins que ce ne soit eux qui décident de ma fin. Je suis à bout de souffle, je tremble et mes mains ne peuvent plus maîtriser les commandes du Joystick. Horreur, dans un vacarme assourdissant, un milieu des bruits de tirs, mon véhicule est pulvérisé. Mon rêve est fini, ne reste plus que la réalité : les poussières de mon engin retombent sur la base, c'est fini... C'était pourtant bien, mais tellement risqué.

Testé sur ATARI ST

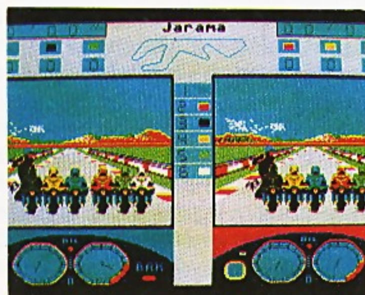


GRAND PRIX 500

Simulation



Les mécanos sont satisfaits de la bécane, la météo a été étudiée et je suis en pleine forme pour prendre le départ de cette épreuve du championnat du monde de moto 500 cc.

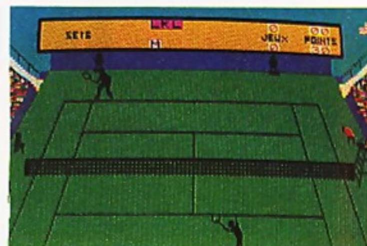


Hier, j'ai fait un très bon temps aux essais. Grâce à la qualité et la fiabilité de la bécane, je vais pouvoir rivaliser avec les meilleurs. Il faudra pour cela que je me concentre sur ma conduite pendant les neufs tours que comporte l'épreuve. Surtout, je ne devrai pas faire d'erreurs de pilotage comme c'était mon habitude dans les grands-prix précédents. La concentration est à son comble ; quelques minutes avant le départ, j'enfourche ma machine, je fais monter quelques tours pour préchauffer le moteur. Tous les concurrents sont présents sur la ligne de départ et, comme moi, font rugir leurs machines. Dès que le drapeau à damiers s'abaisse, j'enclenche la première, pas pour longtemps car je monte les autres rapports aussi vite que ma vitesse me le permet. Déjà, deux concurrents se détachent et prennent la tête. A l'arrière, la bataille fait rage. Je détiens encore la deuxième place, mais une moto essaie de me la ravir, heureusement je veille. Tandis qu'il essayait de me dépasser à l'occasion d'un freinage, j'ai, comme lui, rétrogradé au dernier moment et je lui ai fermé le passage. Aussitôt le virage passé, je remonte les rapports ; troisième, quatrième. Enfer et damnation, la moto qui me suivait est plus rapide que la mienne en ligne droite et elle me dépasse facilement. Me voici maintenant quatrième, mais je suis bien décidé à garder cette place. Je négocie chaque virage au plus serré, je me penche autant qu'il faut pour garder de l'adhérence. Je rétrograde au bon moment. Au lieu de contenir mes poursuivants, je me rends compte que je rattrape les hommes de tête. Mais, nous sommes déjà au huitième tour et je n'aurai jamais le temps de reconquérir ma troisième place. Je suis tout de même satisfait d'avoir pu mener ma moto intacte jusqu'au bout, je rentre au stand en pensant déjà au prochain grand prix.



Si la simulation a été aussi parfaite, c'est grâce à la qualité de graphisme qu'offre l'Atari ST. En effet, la précision des contours, le temps de réponse de la moto et la douceur des couleurs sont autant d'avantages qui font de Grand Prix 500 le "must" actuel en matière de simulation moto.

*Testé sur **ATARI ST***



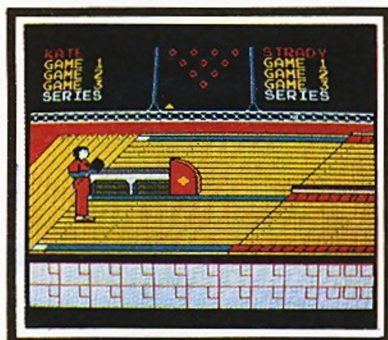
SUPER TENNIS

Comme tous les samedis matin, jupette, bandeau et raquette, je rejoins mon frère sur le court de tennis municipal. Un gazon bien tondu comme dans l'un des tournois de renom international, un filet, quelques spectateurs : ça y est, le décor est planté. Maintenant, il va me falloir de la concentration, de la vitesse (et sans doute beaucoup de chance...) afin de gagner ce match.
Premier set, premier service et c'est parti. Mon frère dirige ses balles un coup à gauche, un coup à droite, si bien que je passe mon temps en déplacements latéraux. Moi, je préfère le faire monter au filet car je sais que c'est là son point faible.
Mon frère mène cinq jeux à quatre dans le second set. L'arbitre, qui n'est autre que mon neveu, remarque une faute que j'aurais préféré passer sous silence.
A chaque jeu impair, nous inversons le côté, si bien que maintenant, alors que je joue ma dernière chance, le soleil m'empêche de suivre la balle sur toute sa trajectoire. Il est encore loin le jour où je pourrai avoir mon nom sur le tableau d'affichage de Roland Garros... En attendant, je vais me doucher et mettre en route mon micro avec le programme SUPER TENNIS. Oh ! Bien sûr ! Ce n'est pas en jouant que l'on mouille son maillot, mais c'est tout de même très agréable de suivre son adversaire à l'écran (comme à la télévision...) : le graphisme est simple, mais assez fidèle à la réalité, les animations sont bien faites et... suprême raffinement, on n'entend que le bruit de la balle, tout comme en finale, alors que la foule reste béate d'admiration.

*Testé sur **TO9***
(Compilation avec Carte du ciel)

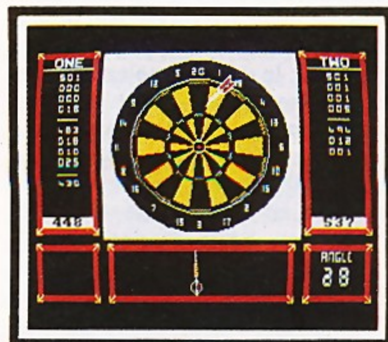
INDOOR SPORTS

Simulation



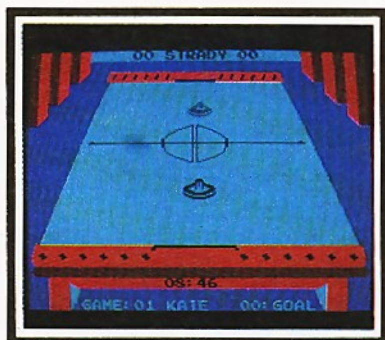
Si, par le plus grand des hasards, vous vous retrouvez bloqué chez vous un jour où vous auriez un grand besoin de défoulement physique, je n'aurais qu'un seul conseil à vous donner : chargez Indoor Sports sur votre cher CPC et faites votre choix parmi les quatre sports "en salle" qui vous sont proposés. De plus, vous avez la possibilité de trouver un plus grand intérêt aux différents jeux proposés puisqu'il est possible d'être quatre à jouer et de pouvoir ainsi organiser un après-midi de compétition.

Le premier choix possible vous invite à ne pas perdre la boule, car il s'agit tout simplement de bowling ! Un premier écran vous propose toutes les options possibles (et elles sont nombreuses). Ayant sélectionné le niveau que vous désirez, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton de tir de votre joystick et vous vous retrouvez face à la piste, votre boule bien en main... Vous repérez votre angle de tir, la puissance avec laquelle vous lancez la boule et hop, c'est parti ! (Un petit détail : vous n'êtes pas obligé de vous étaler lorsque vous avez lancé la boule...) Vous passez alors sur un deuxième écran vous montrant les quilles et votre boule qui arrive en fin de course... Vous passerez un bon moment avec ce jeu si vous n'êtes pas gêné par le fait d'avoir deux écrans successifs pour suivre le chemin parcouru par votre boule qui a un déplacement latéral... Si vous désirez jouer à un passe-temps un peu plus piquant, offrez-vous une partie de fléchettes. Comme pour le bowling, chaque lancer de fléchette s'effectue sur deux écrans ; vous avez d'abord un gros plan sur la cible où vous sélectionnez votre angle de tir. Ceci étant fait, vous avez alors une vue générale de la pièce où nous pouvons voir le joueur dans le feu de l'action...





Au cas où vous auriez attrapé chaud à calculer tous vos angles de tirs afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles, je vous propose de vous rafraîchir avec une petite partie de hockey aérien...



Mais méfiez-vous, ce n'est qu'un leurre car la surface de jeu est peut-être froide mais la cadence, elle, est endiablée et vous aurez certainement besoin de plusieurs minutes d'entraînement avant de commencer à maîtriser votre galet !

Pour terminer votre après-midi sportif, la version Amstrad vous propose une bonne petite partie de ping-pong... Après avoir fixé vos propres paramètres de vitesse, d'endurance... vous pourrez livrer un combat acharné car la vision de la table de ping-pong vous permet de bien dominer le jeu en pouvant ajuster vos coups de raquette grâce à un graphisme doublé d'une animation corrects.

Somme toute, un logiciel qui a l'avantage de vous faire goûter à quatre sports radicalement différents, tous aussi attrayants les uns que les autres grâce à une bonne réalisation.

*Testé sur **AMSTRAD CPC***



RANGER3

Aventure

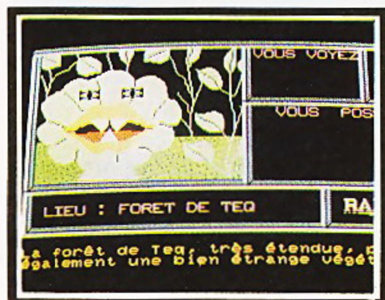
BUCK KOGERS, le commandant du vaisseau spatial RANGER3, savait qu'il n'existait plus sur la terre d'animaux et de végétaux dangereux, depuis la grande paix de la fin du 20e siècle. Sans doute, ces horribles créations s'étaient-elles éteintes à l'aube d'une ère nouvelle. A cette même époque, la terre s'était aussi dépeuplée des deux tiers de ses habitants. Il n'y avait en effet pas assez de place pour tout le monde. Lorsque Duck était enfant, on lui disait que ces gens reviendraient sans doute un jour. DUCK KOGERS ne pensait pas à tout cela lorsque, suite à des avaries, son engin avait dû se poser en catastrophe sur Bellatrix, une planète encore inexplorée. A cet instant, DUCK n'espérait qu'une chose : trouver un moyen de regagner la terre. Il possédait quelques objets de défense et avait choisi de ne pas s'en séparer dans sa pérégrination sur le sol de Bellatrix. Quelle surprise lorsque, après un moment de marche, il rencontra un individu à la morphologie humaine...

Existerait-il donc ici, des terriens ? Cet homme ? Un bûcheron sans doute, parlait-il la même langue que DUCK ?

Après quelques hésitations, DUCK l'aborda et lui posa quelques questions. Mais oui, le bûcheron comprenait, il lui répondait même.

DUCK continua son chemin, ne sachant pas encore que vivaient,





sur Bellatrix, les êtres qui avaient fuient la terre depuis une trentaine d'années. Et lorsqu'il s'approcha de l'araignée, il ne pensa pas aux périls qu'il allait rencontrer. DUCK aurait dû utiliser ses forces défensives, mais cette bestiole pleine de pattes ne représentait à ses yeux aucun danger. Après avoir tenté de revenir sur ses pas,



DUCK erra dans un désert, il avait soif. Quel climat horrible ! Duck était à bout de forces et ne possédait aucune gourde. DUCK marcha, rencontra d'affreuses bêtes, revint sur ses pas, se dirigea vers le nord où la végétation semblait moins aride. Hélas, les plantes carnivores eurent tôt fait de dévorer DUCK, avant même qu'il ne puisse utiliser sa grenade. Telle fut la fin de l'histoire de DUCK. Moi, après avoir tenté de l'aider grâce aux ordres que j'envoyais sur mon micro, j'espérais faire revivre DUCK. Bien qu'à aucun moment de l'aventure je n'aie pu voir son visage, il me semblait que je venais de perdre un ami. Oh, bien sûr, mon cœur n'avait pas palpité car le suspense n'était pas extraordinaire. Je crois aussi que la vie sur Bellatrix manquait d'animation et de son. En effet Ranger3 s'était écrasé sans bruit et l'aventure de DUCK se déroulait en silence, sans bouger, avec un graphisme un peu naïf. Mais tant pis, je recommencerai tout de même plus tard car DUCK mérite de revenir sur la terre...

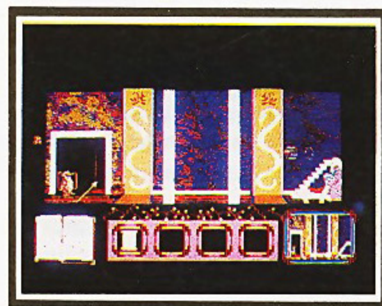
Testé sur TO9

GOLDEN PATH

Aventure

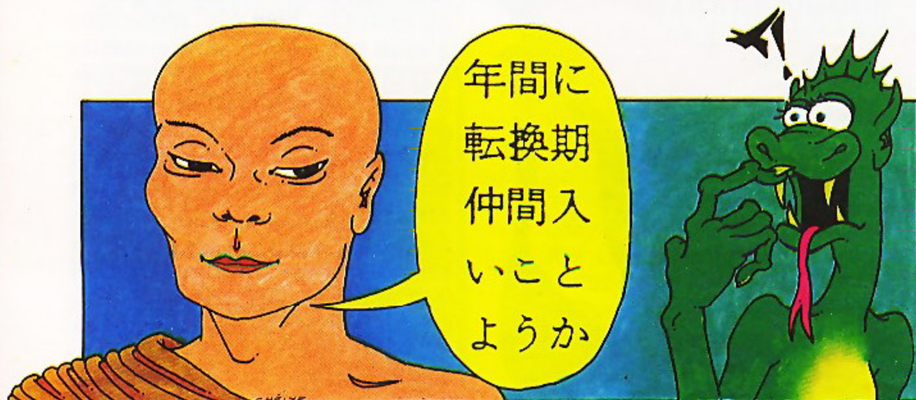


Mon nom est T'ANG YIN, je suis moine et je dois rechercher au prix de ma vie le seul parchemin existant encore concernant la vie de l'empereur d'or qui brillait sur la Chine, mon pays, à l'époque où n'existait pas encore la Grande Muraille, mais à l'âge où les dragons crachant le feu se rencontraient çà et là.
Aujourd'hui, je dois affronter moult périls dans le paysage de mes ancêtres, tout de soie moirée aux chaudes couleurs et où les plus belles pagodes recouvertes d'or comme les statues de Bouddha illuminent les tumultueuses forêts. Ahhhhh !!! Après avoir été guidé pour traverser le pont par un hérisson, après avoir ramassé quatre objets précieux : une banane en or, une clé, une bague et un parchemin, après avoir évité les flammes d'un dragon furibond, après avoir dû faire demi-tour devant l'île au singe et rencontré un paysan croyant avoir face à lui un fantôme, en puisant mes dernières forces dans la liane de fleurs représentées au bas de l'écran, j'ai évité de passer à l'intérieur du château où je risquais de mourir sous les féroces canines de KIM le chien de garde, j'ai fait face à un second dragon sortant d'un puit, j'ai été attaqué par des bandits, j'ai admiré la pureté du fleuve et la grâce d'une statue en position du lotus, après cette longue et terrible journée, j'ai péri sous la morsure d'un serpent. Dans un dernier effort, j'ai tenté de me battre avec tout l'art que je dois à mes ancêtres, mais la liane ne possédait plus de fleurs et j'ai été terrassé par ce venimeux animal, ce démon sortit droit des ténèbres pour mettre fin à cette merveilleuse aventure dans l'Asie ancestrale. Pourtant, à tout moment, je pouvais lire le déroulement de mon histoire sur le ''grand livre'', pour cela, je n'avais qu'à pointer celui-ci à l'aide d'un idéogramme (rouge bien sûr !). Je possédais la force d'un karatéka lorsque j'appuyais sur le clip de droite et je pouvais collectionner les objets précieux en me baissant grâce au clip de gauche. Bref, j'aurais sans doute, à force de persévérance et de finesse, réussi à atteindre mon but.
Hélas, le sang de mes ancêtres chinois se faisait rare dans mes veines et avec cette carence, je me voyais aussi confronté à un manque de finesse évident et courant chez nous autres occidentaux. Ma



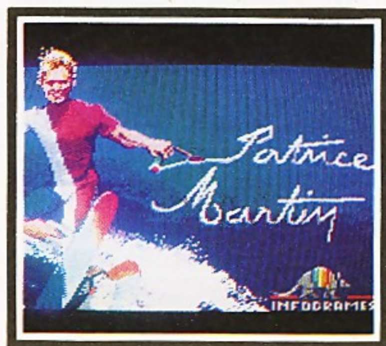
grande étourderie m'avait aussi fait oublié de tourner le bouton du son et ce n'est qu'à mi parcours que je me suis aperçu que GOLDEN PATH était accompagné d'une musique traditionnelle digne des contes des mille et une nuits. FABULEUX...●

Testé sur ***ATARI ST***



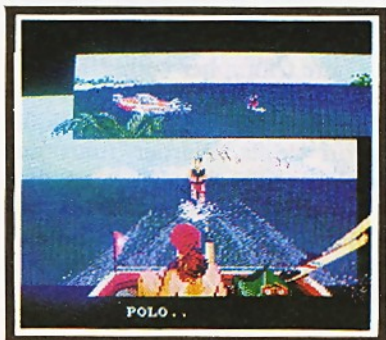
LES DIEUX DE LA MER

Arcade/Simulation



Jeudi 17 septembre 1987, 5 heures du matin : le radio-réveil vient de se mettre en marche et il va falloir que je me lève... La mise en route est très, très difficile, car je n'ai pratiquement pas fermé l'œil de la nuit ; vous me direz que tout cela est parfaitement normal étant donné l'enjeu de cette journée qui commence... En effet, débute ce matin la première journée du championnat du monde de ski nautique qui se déroule cette fois à Londres.

Depuis plus de six mois, je suis un entraînement intensif, autant physique que psychologique afin d'accéder aux épreuves du championnat en étant au top niveu de ma forme. Mais, pour l'instant, je me demande où sont passées ma concentration et mes forces ! Enfin, je me dis qu'une fois dans le bain (il vaudrait mieux que je reste au-dessus d'ailleurs !), toutes mes questions et toutes mes angoisses vont s'envoler et je





pourrai alors effectuer les trois épreuves imposées au mieux de mes capacités.

Jeudi 17 septembre 1987, 10 heures du matin : toutes les cérémonies préliminaires se sont maintenant déroulées et je vais commencer la première épreuve dans cinq minutes ; il s'agit du saut, épreuve la plus facile parmi les trois proposées. Ainsi, je vais pouvoir terminer mon échauffement en douceur et m'isoler complètement du monde extérieur et du public afin d'accéder au summum de ma concentration. Après avoir pris la bonne vitesse et rectifié mon angle d'approche d'environ 10°, je m'élance pour le premier des trois sauts autorisés... Résultat : 73 m (oui, oui, vous pouvez applaudir... merci la foule !). Mes deux sauts suivants n'étant pas meilleurs, c'est le premier qui est bien entendu retenu.

C'est bien joli de s'entraîner à voler dans les airs à partir d'un tremplin (qu'il ne faut pas manquer entre parenthèses...), mais il faut satisfaire le public en lui montrant quelques évolutions avec des figures effectuées sur deux parcours de 20 secondes chacun. Pour commencer, je fais un petit dérapage suivi d'un demi-tour... Etant mis en confiance par la parfaite réussite, je me lance dans un tour complet en step, c'est-à-dire en passant une jambe par dessus la corde de traction pendant la rotation ! Ça c'est du sport ! Et je peux vous assurer que j'ai pris la tasse plus d'une fois avant de réussir cette figure...

M'étant sorti d'une façon à peu près honorable de cette épreuve, il me reste le slalom et j'aurai



enfin le verdict : champion ou pas champion ? A première vue, cette ultime épreuve semble très simple : il faut simplement slalomer entre six bouées, un coup à gauche, un coup à droite... Seulement, cela va vite, très vite même ! Avec cette simulation où vous avez la possibilité de devenir LE Patrice Martin du CPC, vous avez accès à une discipline difficle où vous aurez besoin de tact, de délicatesse et de douceur si vous ne voulez pas prendre l'eau toutes les secondes !

De plus, ce sport, encore relativement peu connu, a l'avantage d'être servi par une très bonne animation doublée d'un graphisme superbe (on se croirait aux îles ; c'est permis de rêver non ?). Alors, n'hésitez pas à prendre une grande bouffée d'air, de vitesse et d'exotisme tout en sachant qu'il vous faudra faire appel à toute votre concentration...

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

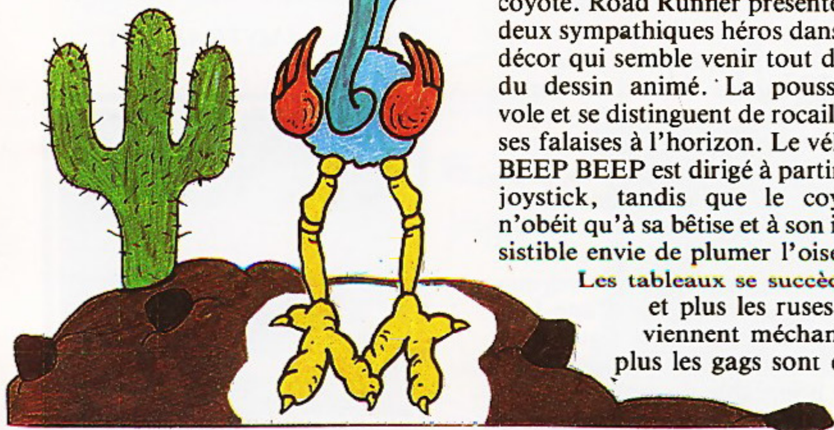


ROAD RUNNER

Arcade



Au moins, avec Road Runner, on sait dans quoi on s'engage car la toute première image nous met dans l'ambiance : on y découvre un coyote essayant de jouer un mauvais tour à BEEP BEEP. Vous aurez bien sûr tout de suite compris que le jeu reprend le thème du célèbre dessin animé de la Warner Bros.

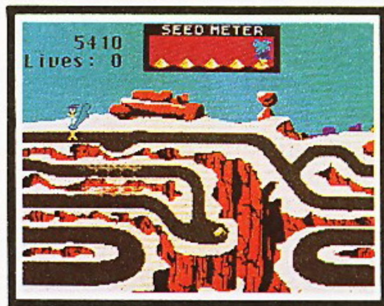


Pour ceux qui ne connaîtraient pas leurs classiques, voici le décor des "combats" : au fond d'un désert aride vit un BEEP BEEP, paisible, ne pensant qu'à picorer une maigre "pitance" (ça, c'est ce qu'on croit au début). Non loin de là, rode un coyote. Cet animal, stupidement rusé, n'a qu'une envie : s'offrir un BEEP BEEP à son dîner. Pour cela, il déploie une panoplie infinie de ruses ; tout lui est permis pourvu que ce soit bête et que ça rate à la fin. On s'aperçoit aussi très vite qu'en fait, le plus grand plaisir du BEEP BEEP est de faire rater lamentablement toutes les entreprises du coyote. Road Runner présente les deux sympathiques héros dans un décor qui semble venir tout droit du dessin animé. La poussière vole et se distinguent de rocailleuses falaises à l'horizon. Le véloce BEEP BEEP est dirigé à partir du joystick, tandis que le coyote n'obéit qu'à sa bêtise et à son irrésistible envie de plumer l'oiseau. Les tableaux se succèdent et plus les ruses deviennent méchantes, plus les gags sont drôles. Vous ne devrez jamais oublier de picorer tout au long de votre périple, car cela vous permet d'aller un peu plus vite. Si, par le plus grand des hasards, vous manquez à cette tâche, l'Atari ST ne manquera pas, lui, de vous le faire remarquer amicalement d'abord, puis en employant des manières plus autoritaires si cela se reproduit...

Rassurez-vous tout de même, ce jeu est des plus sympathiques qui soient ; en effet, dès le premier tableau, on est tellement absorbé que même le téléphone, souvent dans la pièce a côté, ne risque pas de vous déranger !

Tout l'humour du dessin animé a été conservé. La tâche ne sera pas facile pour "l'ostrichus supersonicus" (de gentils adjectifs tels que celui-ci sont fréquemment appliqués à nos deux animaux).

Par ailleurs, les falaises sont escarpées et les embûches nombreuses, mais gardez tout de même confiance en la bêtise du coyote pour faire échouer le sympathique "caninus idiotus". Quelle rigolade lorsque le coyote explose avec son pétard géant ou se fait écraser par un autobus et quelle joie



de faire triompher votre "foreverus quickus" !

Se terminant sur le générique favori de la Warner (musique comprise), ce logiciel vous distraira pendant de longues heures. Voici un jeu digne de l'Atari ST, étant donné les nombreuses couleurs utilisées. That's all folks !

*Testé sur **ATARI ST***

PAPERBOY

Arcade

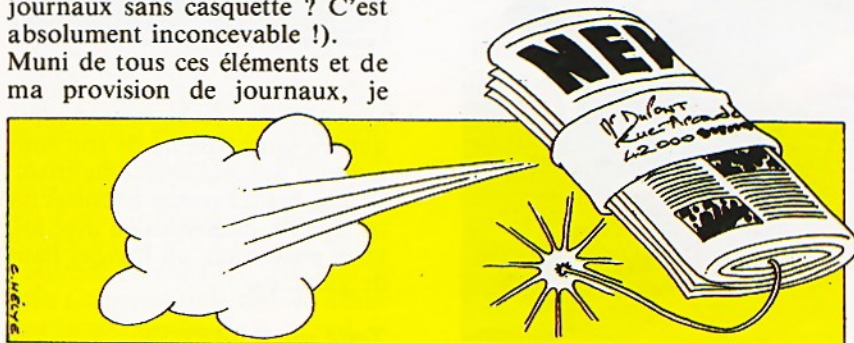


Le bon matin, alors que vous êtes tous encore douillettement installés sous votre couette, je me risque dehors, par tous les temps, afin que vous ayez un élément essentiel au bon démarrage de votre journée, coincé entre votre tasse de café et vos croissants : il s'agit bien entendu de votre journal quotidien...

Il faut tout d'abord que je vous dise que deux éléments sont absolument nécessaires à une bonne distribution de votre lecture : un vélo (c'est le moyen le plus rapide pour se déplacer dans la ville... et aussi le meilleur moyen d'avoir les plus beaux mollets à 100 km à la ronde !) et une casquette... (vous avez déjà vu un distributeur de journaux sans casquette ? C'est absolument inconcevable !).

Muni de tous ces éléments et de ma provision de journaux, je commence ma traversée de la ville afin de livrer tous mes clients...

Ma technique de distribution est très simple : en passant devant les boîtes à lettres de mes abonnés, je vise et je lance le journal de toutes mes forces... (Et hop ! 250 points). Seulement voilà, je ne peux pas faire cela en toute quiétude, car les rues sont beaucoup plus fréquentées que vous ne le pensez à cinq heures du mat ; par conséquent, je dois faire preuve de beaucoup d'habileté pour éviter les voitures, les bouches d'égoût que mes roues de vélo apprécient fort peu, ainsi que des passants de tout ordre : ceux qui sont sur des planches à roulettes comme ceux qui rentrent d'une longue et douloureuse nuit (vous imaginez facilement l'état !) ou encore des ouvriers matinaux (je ne suis quand même pas le seul à mettre mon bout du nez dehors à l'aube !).



C'est bien joli de faire gentiment ma petite distribution, mais pour donner un peu de piquant à mes "virées", j'ai eu l'idée de me livrer à un petit jeu qui m'amuse follement... Tous ceux qui n'ont pas la grande sagesse de faire partie de ma clientèle vont le regretter amèrement, car je m'amuse à casser leurs carreaux en passant... toujours avec mon outil de travail, c'est-à-dire mon journal !

c'est ainsi que je parviens sans encombre au bout de ma course quotidienne et je vais la renouveler sept fois pour terminer ma semaine de travail... Seulement, l'enchaînement n'est pas immédiat car, entre chaque journée de travail, je me retrouve dans un parcours d'entraînement afin de me perfectionner dans la justesse de mes tirs et devenir ainsi la terreur de la ville !

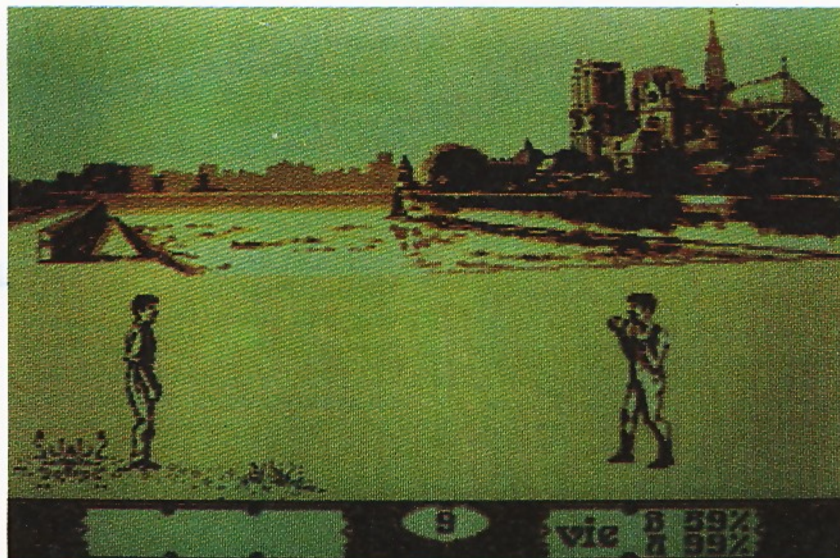
L'adaptation sur Amstrad de ce célèbre jeu de café a été longtemps attendue et il faut reconnaître que le résultat est fort réussi... Le graphisme est attrayant et la réponse aux commandes est immédiate. Par contre, je crains fort que Paperboy n'ait pris un coup de froid sur son vélo car il est totalement aphone... Que voulez-vous, il n'y a plus de saisons !



Testé sur ***AMSTRAD CPC***

BOB WINNER

Arcade/Aventure



Le best-seller de chez Loriciels arrive enfin sur ST. Les possesseurs d'Amstrad, ainsi que la presse spécialisée ont déjà été enthousiasmés par les graphismes géniaux de BOB WINNER. Ce logiciel a bien sûr étonné grâce à ses images digitalisées dont les dégradés sont absolument saisissants. L'aventure qui ne néglige pas l'action se déroule sur un fond représentant des paysages de capitales européennes. Vous partez donc à travers ces différents tableaux, accompagné par une somptueuse musique. Dirigé depuis le joystick, le héros avance d'un pas sportif et décidé : au départ du jeu, seules les commandes "coups de pied", "se baisser" ou "sauter" sont possibles mais, lorsque vous avez trouvé une paire de gants de boxe, un révolver ou un équipement de boxe française, vous pouvez déclencher le mode simulation de combat et, alors là, les vraies difficultés commencent. En effet, pour vaincre vos adversaires, il vous faudra de l'adresse, des réflexes, mais aussi une bonne expérience.

Il faudra vous battre avec un acharnement total et ne jamais vous décourager. Aucun obstacle ne devra vous arrêter ; les guêpes et les tonneaux, ainsi que les poignards et les mini-éruptions volcaniques devront être sautés pour vous permettre d'accéder de plus en plus loin dans le jeu. En tout cas, BOB WINNER fait passer de très bons moments à tout aventurier qui ne refuse pas un peu d'action. Nous pouvons dire que nous tenons là un logiciel de la nouvelle génération, car il a fait appel, lors de sa conception, aux toutes nouvelles techniques dont dispose aujourd'hui le monde de la micro, telles que les procédés de digitalisation. On peut même dire qu'il s'agit d'une digitalisation en quatre teintes, ce qui donne un charme supplémentaire. Loriciels a aussi fait un gros effort sur la musique. Le joueur est au prime abord séduit par la qualité et la



pureté du son. Après une écoute approfondie, on se rend compte que les synthétiseurs de son sont aujourd'hui totalement maîtrisés. Si vous hésitez encore à acheter un tel logiciel, dites-vous qu'avec lui, vous possèderez un logiciel haut de gamme ●

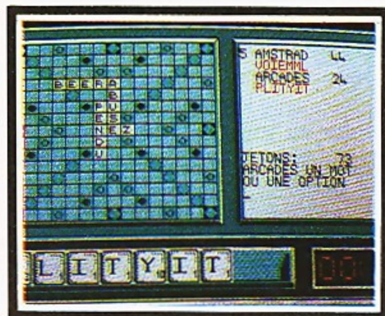
Testé sur ***ATARI ST***



MICRO SCRABBLE

Réflexion

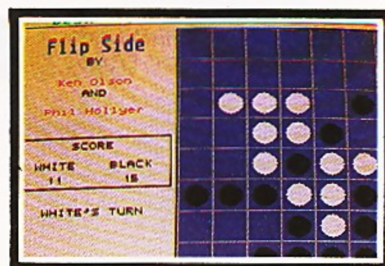
Elle dit que je triche. Elle ne veut plus jouer avec moi ! C'est pas ma faute si je viens de faire deux "scrabble" consécutifs et que la partie se termine sur un score sans appel. M'en fous ! Je vais jouer avec mon ordinateur. Leisure Genius s'est creusé les méninges pour pondre un logiciel de Scrabble capable de jouer contre moi : autant l'utiliser !
Sitôt chargé en mémoire, voilà qu'il m'apostrophe pour connaître mon nom : ils savent en faire



des choses, les ordinateurs, mais ils ne devinent pas encore ! J'ai voulu apprendre au mien à lire dans le marc de café en renversant ma cafetière sur le clavier ; résultat, il a boudé pendant quinze jours ! Bon, mais j'suis pas là pour vous raconter ma vie, voyons comment il joue.
La première distribution des lettres n'est pas à mon avantage et en plus, c'est lui qui commence. Présomptueux, je lui ai commandé de jouer au niveau 5. J'aurais mieux fait de m'abstenir ! Il admet le principe des verbes conjugués que nous refusions toujours entre humains. Son cerveau de silicone a enregistré 20000 mots et pas des moindres. Tiens, pas plus tard qu'hier soir, l'ami Marcel s'est vu proposer un "WU" contesté par son Larousse en 22 volumes et voilà-t-y pas que la miss Catherine (oui, celle-là même qui teste les logiciels Amstrad, la terreur des éditeurs) nous apprend aujourd'hui que le Wu est un dialecte chinois... Est-ce qu'on passe nos vacances en Chine, nous ?
La réflexion de l'ordinateur peut être visualisée : on le voit alors chercher les meilleures combinaisons, celles qui aboutissent souvent à un total de points qui crée vite le handicap ! Les règles classiques du scrabble sont admises par le logiciel. On peut limiter le temps de réflexion, entre 10 secondes et 10 minutes. Si le mot proposé par le joueur est inconnu de l'ordinateur, il le dira : le joueur devra alors confirmer la validité de sa proposition. Au choix, les voyeurs pourront demander l'affichage des réglettes, ce qui leur permettra de jeter un coup d'œil sur la main de l'ordinateur.
Sur la technique du jeu et le niveau du logiciel, rien à dire : l'ordinateur devient un adversaire redoutable, capable de jouer contre lui-même jusqu'à en faire exploser ses neurones. Côté présentation, malgré la taille de la grille du jeu, les lettres restent lisibles. Seules les cases primées demandent un peu d'attention : elles sont représentées à l'écran par des symboles particuliers. Quant au graphisme des jetons, il est agréable, tout au moins sur la version testée (PC).
En adaptant progressivement le niveau de jeu de l'ordinateur, on pourra s'entraîner contre un adversaire d'humeur égale, qui admettra facilement que vous puissiez l'abandonner en cours de partie et la sauvegarder. Et si, enfin, vous ne supportez plus d'être battu, faites comme moi, débranchez l'ordinateur pour retrouver votre partenaire favorit(e) !

*Testé sur **PC***





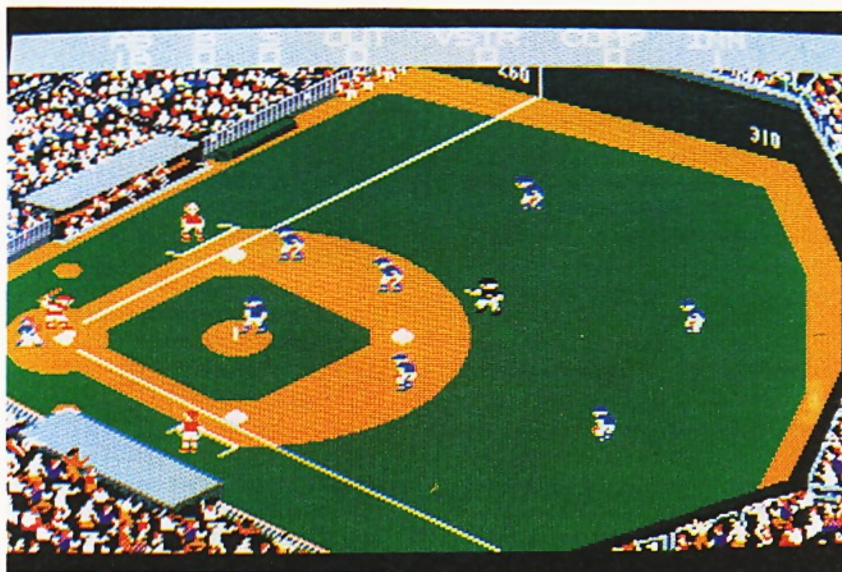
OTHELLO *Réflexion*

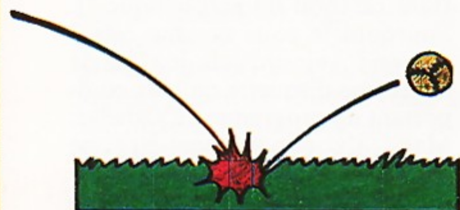
Ah ! Quelles vacances avons-nous passées cette année ! De la pluie, toujours de la pluie... Heureusement, nous avions pensé amener avec nous notre jeu d'OTHELLO. Oh ! Il n'est pas bien encombrant, juste un damier et 64 pions noirs sur une face, blancs sur l'autre... Mais quel problème lorsque l'on y joue sous une toile de tente... La partie est à peine commencée que, patatra, voilà les pions éparpillés sur les duvets. Il faut alors s'armer d'une lampe de poche et parcourir la tente à quatre pattes à la recherche des pions. Aussi peut-on qualifier l'Othello de sport (tant cérébral qu'acrobatique !). Pourquoi je vous raconte cela ? Ah oui ! Aujourd'hui, je viens de tester une disquette de jeux comportant un programme d'Othello. Mais, j'y pense, peut-être ne connaissez-vous pas les règles du jeu ? Si c'est le cas, voici quelques petites indications (de toutes façons, la notice jointe est très explicite) : le but est d'encadrer les pions de son adversaire disposés sur une même ligne (horizontale, verticale ou diagonale). Lorsque ceux-ci sont encadrés, ils prennent votre couleur et vous voilà sur le point de gagner...
C'est tellement plus facile que sous la tente et puis.. terminé le fastidieux retournement des pions... (détournement pendant lequel votre adversaire en profitait parfois pour tricher). Quant au graphisme, il est si réel que l'on se croirait en présence d'un vrai damier (sans les risques de ce dernier...).

*Testé sur **ATARI***
(compilation avec jeux de cartes).

CHAMPIONSHIP BASEBALL

Simulation



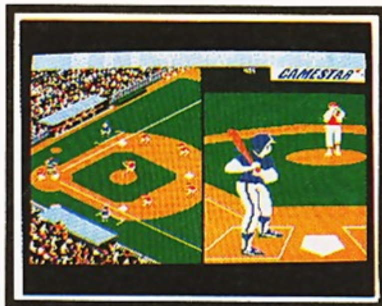


Quoi de plus excitant que de jouer au baseball ! Ce sport peu pratiqué chez nous est le sport n° 1 aux Etats-Unis. Les possesseurs d'Atari ST américains (comme européens d'ailleurs) se félicitent de l'adaptation de ce simulateur sur leur machine. Si l'on en croit la notice, Championship Baseball serait la meilleure réalisation du genre. Dans un premier temps, il faut prendre en charge le rôle de l'entraîneur qui consiste à placer les joueurs en fonction de leurs talents respectifs (des tableaux sont fournis récapitulant les caractéristiques et les performances des joueurs). La notice déconseille aux "managers" d'accorder trop d'importance aux qualités du lanceur ou du frappeur. Ces joueurs ayant des rôles plus spectaculaires ont tendance à faire oublier l'importance des autres hommes. Il faudra aussi définir un ordre de passage des lanceurs. Une fois l'équipe prête, elle s'avancera fièrement sur la pelouse. Rassurons les impatients, ces préparatifs peuvent être sauvés sur la disquette pour éviter de recommencer à chaque partie. Comme on s'y attend et c'est bien la moindre des choses, toutes les actions sont possibles ; on peut lancer, frapper, rattraper et bien sûr courir. Tout ceci n'a qu'un seul but : faire virevolter la petite balle blanche.

Remercions les concepteurs : ils ont pensé à créer une séance de prise en main. Tous les néophytes de ce sport poussent un soupir de soulagement ; ils ne seront pas parachutés dans le championnat US sans un bon entraînement. Une séance simple mais efficace vous initiera au maniement de la batte.

Avec ce logiciel d'excellente qualité est joint une notice qui ne l'est pas moins. Grâce aux explications très détaillées qu'elle fournit, vous serez rapidement au courant de toutes les techniques et astuces se rapportant au logiciel proprement dit, mais aussi concernant l'univers du baseball.

Les règles détaillées sont aussi fournies, mais le jargon sportif américain employé ne permet pas d'en saisir toutes les subtilités. Il est regrettable qu'une version française n'ait pas été adaptée, cela aurait pu être fort intéressant pour tous ceux qui désirent apprendre les règles du baseball). De toute façon, que tout le monde se rassure, les commandes accessibles au joystick sont clairement dessinées et en y ajoutant une dose de persévérance, il doit être possible d'acquérir un niveau suffisant pour se mesurer avec les plus grandes équipes du championnat. Il est à ce sujet rappelé qu'une division comprend vingt-quatre équipes et qu'il faudra se montrer à la hauteur pour être champion à la fin de la saison.



Si le courage vous manque, une option exhibition permettant de ne jouer qu'un match est offerte. Avec un graphisme propre à enthousiasmer les foules, Championschip Baseball semble bien difficile à égaler dans le domaine de la simulation.●

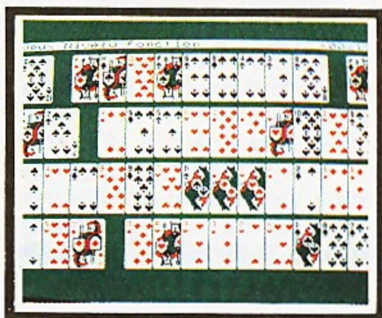
Testé sur ***ATARI ST***

REUSSITES

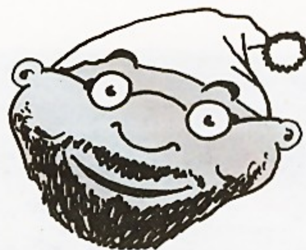
Jeu de cartes

Mon grand-père qui "ne veut pas mourir c..." (selon sa propre expression) n'a jamais vu d'un mauvais œil l'arrivée d'un micro-ordinateur à la maison. Il y verrait même un partenaire de jeu intéressant, mais il y a un domaine qu'il ne supporte pas, c'est le jeu d'arcade en général. Il ne comprend jamais rien aux règles et ne saura jamais manier le joystick.

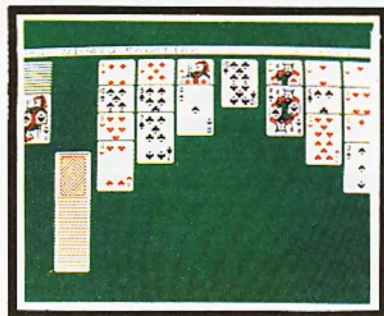
Lui, son truc c'est les jeux de réflexion où l'on joue contre l'ordinateur, en prenant le temps de réfléchir et loin des bruits des



space-lasers et autres canons à protons.
Après s'être essayé de longues heures aux échecs et aux dames, son moral était assez bas en cette fin août. Il aurait souhaité un peu plus de variété, au moins un programme de dominos ou bien de réussites. Et bien, c'est fait ! Ses désirs sont comblés grâce au nouveau programme de réussites créé par FIL.
Les réussites (qu'on appelle aussi patiences, ce qui ne veut pas dire qu'il s'agit d'un sport réservé aux pépés) se jouent en solitaire avec un jeu de cartes que l'on étale sur la table dos en l'air. Le jeu consiste ensuite à retourner et à combiner les cartes selon certaines règles jusqu'à épuisement du jeu. Alors, ça marche ou ça ne marche pas, ça dépend en grande partie de votre chance.
C'est pourquoi les réussites sont

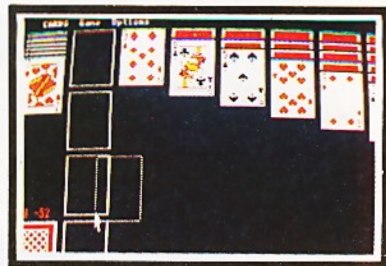


également devenues un art divinatoire pratiqué par les voyantes.
Il existe des dizaines de variantes de réussites parmi lesquelles FIL en choisi trois : le triangle, la lune bleue et la clé de voûte. Le graphisme est de très bonne qualité et le programme tire pleinement parti des possibilités du crayon optique ou de la souris pour le choix de cartes, mais également pour le choix des options grâce à des menus déroulants. Trois niveaux sont proposés de débutant à expert, de même qu'une série de facilités telles que avance simple ou rapide, retour simple ou rapide, nouvelle donne ou remise à zéro du tableau des scores. Mais attention, ces facilités ne sont là que pour vous aider à mieux comprendre les subtilités du jeu et non pour essayer de récupérer une par-



tie qui s'engagerait mal. Après tout, souvenez-vous, on vous a dit que ça ne marcherait pas à tous les coups, poil aux genoux !
Mais si vous avez deux doigts de patience, ce programme de qualité irréprochable devrait vous apporter de longues heures d'intense satisfaction.

Testé sur ***THOMSON TO9***



JEUX DE CARTES

Vous avez perdu vos trois parties d'Othello ? Rien de grave, vous allez prendre votre revanche sur l'ordinateur en chargeant le programme : jeux de cartes.
Ah ? Vous ne savez pas jouer ? Pas de panique, je vous parle en connaissance de cause, car ce matin, je ne savais pas ce qu'était le Black Jack ; quant au poker, son seul nom me faisait ranger mon jeu... J'ai d'abord choisi de m'initier au CRIBBAGE. Oh ! Rien de bien compliqué, il vous suffit d'adopter une bonne stratégie afin de déjouer les projets de l'ordinateur (car c'est lui votre adversaire et... le CRIBBAGE ; il connaît...).
J'y ai sélectionné un autre jeu, le poker sans doute ! Mon score n'a pas été un véritable record, juste quatre-vingt-quatorze points, mais cette fois, mon adversaire était mon étourderie (et celle-là, difficile de la combattre...). Les trois autres jeux (Black Jack, Solitaire et Klondike) étaient tout aussi passionnants, mais je n'en dirai rien ; à vous de les découvrir.
Mais attention, danger ! Lorsque vous aurez joué une ou deux parties, vous abandonnerez définitivement vos vieilles cartes pour adopter celles qui défilent sur votre écran tant elles sont fidèles à la réalité. De plus, votre adversaire sera bien plus loyal qu'un autre et les cartes seront aussi savamment mélangées que si elles l'étaient par des joueurs professionnels.
Un problème toutefois, les gérants de casinos n'apprécient pas du tout de voir leurs salles de jeux désertées depuis la sortie de ce logiciel...

Testé sur ***ATARI***
(compilation avec Othello)

DOM CAMILLO

Arcade



Il était une fois, dans un petit hameau du nord de l'Italie, un saint homme (enfin presque...) ; son nom vous rappellera peut-être quelque chose : DOM PATILLO (oh ! Pardon, c'est l'heure du repas et mon estomac me fait écrire des bêtises). Son nom, disais-je : DOM CAMILLO (c'est tout de même plus sérieux... quoique...).

Une nuit, alors que notre ecclésiastique dormait profondément et rêvait à la vie agitée de ses chers paroissiens, une voix vint troubler son sommeil. La voix de DIEU. Elle ordonna à Dom Camillo d'oublier un peu la vie de son village et d'allumer tous les cierges de son église.

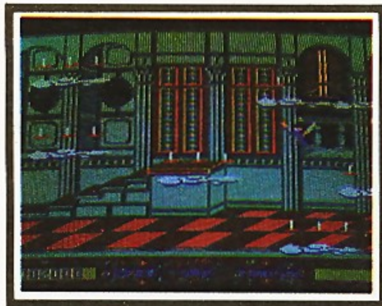
Dom Camillo, encore engourdi par le sommeil, enfila sa soutane, sa boîte d'allumettes dans la poche et chevaucha sa bicyclette en direction de l'église. Il se demandait bien pourquoi cette voix s'était adressée à lui en ces termes : "Dom Camillo ! Tu es un saint homme ! Il te faut quitter ton village et partir pour Rome. Tu devras pour cela allumer tous les cierges de ton église et d'ailleurs. Si tu ne te laisses pas tenter par le mal, Saint-Pierre t'ouvrira les portes du paradis...".

Le paradis ! Il en parlait tous les dimanches, du haut de sa chaire, à ses fidèles ; mais, cette nuit, il aurait préféré rester au lit et revoir sa paroisse demain. Hélas, la parole de Dieu l'ayant frappée, il se devait d'obéir. Il entra dans la sacristie et craqua une allumette avec laquelle il alluma ensuite tous les cierges de l'église (même ceux qu'il avait cachés sous le bénitier et qu'il voulait emmener au presbytère...). Ce soir, la providence était à ses côtés car, lorsque la première tentation apparut, une colombe vint lui porter secours en faisant accroître sa vitesse d'éclairage. Bientôt, il parvint à allumer toutes les lumières et quitta son église afin de continuer sa divine mission vers Saint-Pierre.

Notre Dom Camillo équipé pour l'occasion d'une paire d'ailes et d'une auréole semblait butiner les cierges avec l'agilité d'un colibri. Une telle agitation n'avait jamais habité notre pélerin et, désormais, le seul but de Dom Camillo était d'atteindre Rome dans les plus brefs délais. En effet, plus vite il arriverait au paradis et moins grand serait le risque de se laisser tenter par les diaboliques forces du mal. Mais que de chemin il lui restait à parcourir avant la fin de la nuit...

Soudain, bien qu'investi d'une grande mission, il se souvint de ses querelles avec Pépone, le maire du village. Sa gorge se noua, ses yeux devinrent humides et Dom Camillo songea : "Ne plus revoir Pépone, ne plus avoir la gloire le soir du pardon de sainte Eulalie, ne plus entendre les pleurs du bébé qu'il baptisait, ne plus avoir le bonheur de faire sonner l'angélus..."

A ce moment, la tentation fut trop forte et Dom Camillo se laissa détourner du saint chemin. Il se réveilla dans son lit et fut satisfait de voir que Berthe, sa servante, n'avait rien entendu. En effet, seul le bruit léger des cierges que Dom Camillo avait allumés troublait le silence de la nuit. Le lendemain, à la messe du matin, Dom Camillo raconta qu'il était parti pour Rome, qu'il avait pénétré dans une superbe basilique aux couleurs chatoyantes, qu'il avait vu scintiller la flamme des cierges,



mais il ne dit pas qu'il s'était laisser prendre au piège par des diablotins rouges et bleus. Depuis, Dom Camillo n'a plus entendu la voix, pourtant nombreuses sont les nuits où il ne peut pas dormir car il repense à cette merveilleuse aventure dans un décor si bien animé. ●

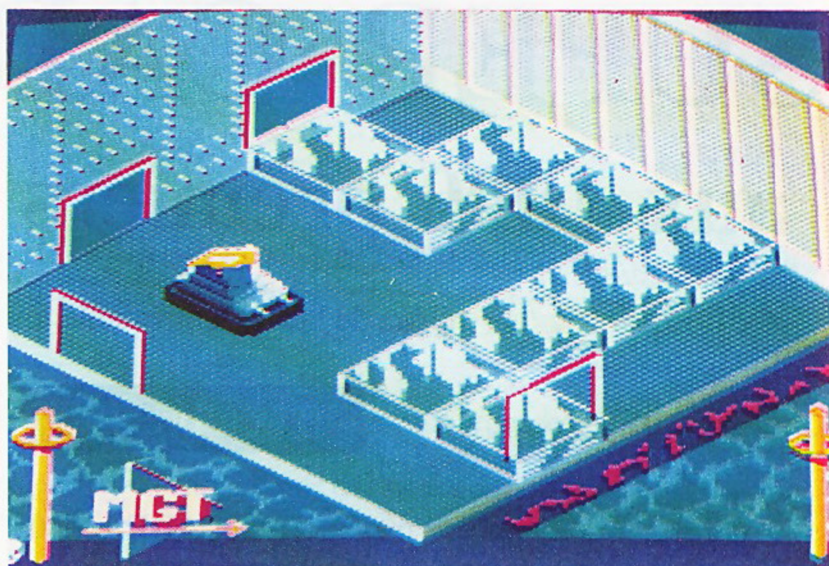
Testé sur TO9

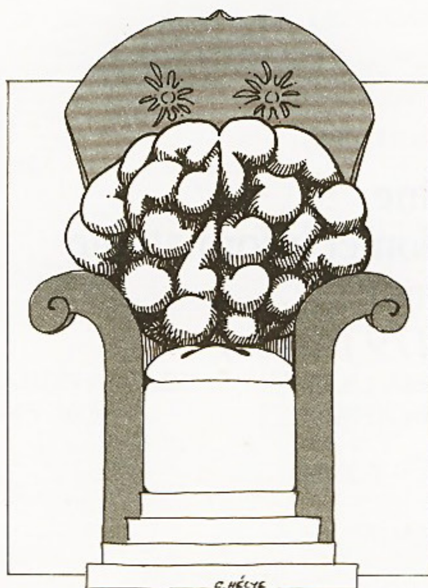
MGT

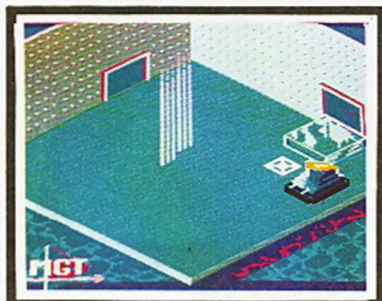
Arcade/Aventure

Voici enfin venu le Jour J. Le cœur serré dans la poitrine, je bois un dernier café pour me donner du courage et j'enfile ma combinaison, mon casque. Me voilà enfin prêt pour affronter le CERVEAU.
Du courage, il en faudra, mais depuis six jours, ma compagnie m'y entraîne. Bientôt peut-être, je serai un héros des temps modernes. Peut-être... Mais la tâche ne sera pas facile.
Je sais qu'IL est là. IL, c'est le cerveau. (Non, pas celui du film avec Belmondo, non, celui-ci c'est la FORCE de nos ennemis).
A cet effet, je dispose d'un engin révolutionnaire. Un blindé issu de la plus haute technologie. Ses caractéristiques : il se déplace sur coussin d'air ; aucune résistance, aucun frottement avec le sol, seuls le sifflement de l'air et le bruit des missiles. Voilà un tank qui ferait rêver plus d'un militaire du 2nd millénaire (s'il pouvait le voir). Heureusement que son blindage est excellent car mon véhicule est toutefois très inerte et ne vire pas toujours où on le désire, aussi se heurte-t-il fréquemment aux parois des différentes cellules par lesquelles je dois cheminer avant d'atteindre mon ennemi.
Et des cellules, il y en a !!! Toutes possèdent plusieurs issues et il me faudra un tantinet de flair afin d'éviter les cubes de glace obstruant les sorties. Je dois fixer toute mon attention sur ces issues et faire travailler ma mémoire visuelle sous peine de revenir sur mes pas. Oh ! Mais ce n'est pas tout !
Le cerveau n'est pas seulement caché quelque part dans un dédale de cellules, il est aussi protégé par ses serviteurs aux allures aussi dangereuses qu'inattendues : de grosses bulles m'empêchent d'accéder à certaines cellules, des empilements de cubes mobiles m'obligent à utiliser les missiles pour me frayer un passage, certaines portes sont traversées par des rayons qu'il me faudra détruire. Ah, j'oubliais ! Attention au "javelo laser" qui danse dans la cellule, si je le heurte, au diable le tank perfectionné et le super blindage : il me réduira en poussière dès le premier choc... Encore une poussée oblique sur le joystick, une nouvelle porte et me voilà face au cerveau qui trône au centre de la pièce. Un peu de patience encore et... je retiens mon souffle... lequel de nous deux va détruire l'autre ? Ouf ! C'est fini ! Un ruisseau de sueur me coule le long des tempes. Je suis enfin venu à bout de cet ennemi. Maintenant, à moi les honneurs, à moi la victoire. Je suis devenu un maître dans le maniement du joystick. Dommage qu'il ne s'agissait que d'un jeu ! Pendant quelques minutes, la qualité du graphisme plus vrai qu'on ne saurait l'imaginer, la transparence des bulles et de la glace m'ont fait trembler tant elles me semblaient réelles. Hélas, l'heure de travailler arrive et je dois, à contre cœur, abandonner mon tank MGT.

*Testé sur **ATARI ST***







ABONNEMENTS DEUX SUPER CADEAUX

aux 1000 premiers abonnés !

Offre de lancement valable jusqu'au

30 octobre 1987

Lors de votre abonnement au mensuel ARCADES, nous vous offrons deux cadeaux : un abonnement d'un an à l'un des mensuels suivants et un logiciel édité par ERE Informatique à choisir dans la liste.



MEGAHERTZ Magazine
Mensuel de communication et informatique
(Technique et informations)
(Prix de l'abonnement : 179 francs)



ASTROLOGIE PRATIQUE
Mensuel d'astrologie permettant au lecteur de mieux comprendre les phénomènes, mais attention il ne s'agit pas de voyance
(Prix de l'abonnement : 145 francs)

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je choisis comme cadeau :

- ☐ 1 abonnement un an à Mégahertz
- ☐ 1 abonnement un an à Astrologie Pratique

Je possède comme machine ______________________

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.
Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

AMSTRAD K7

- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C.64/128 K7

- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

THOMSON

- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

SPECTRUM K7

- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

ZX 81 K7

- ☐ 3D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

MSX 1

- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

FAITES 36.15 ET TAPEZ MHZ

CE QUE VOUS OFFRE NOTRE SERVEUR MINITEL NOUVELLE FORMULE

Notre serveur Minitel a été complètement modifié pendant l'été 1987. De l'information, des affaires, du dialogue. Tout un programme.

NOS REVUES

Le sommaire du numéro en vente est affiché dès sa sortie. Le lecteur peut y trouver le nom des correspondants et la manière de joindre la rédaction.

LE DIALOGUE

Cette nouvelle possiblité vous permet de dialoguer entre vous mais aussi, deux fois par semaine, avec la rédaction.

LA BOITE A LETTRES

Déjà utilisée par des lecteurs de CPC et de Mégahertz, elle vous permet de poser vos questions techniques chaque jour – 24h sur 24h – sans avoir à attendre que la ligne de téléphone soit libre les mercredi et vendredi.
Les correspondances sont relevées chaque jour!
De plus, vous pouvez, entre lecteurs, écrire, recevoir des messages, faire des échanges techniques.
Les boîtes à lettres sont ouvertes sous votre pseudo aux normes télématiques.
Nom de nos boîtes : SORACOM, AMSTAR, THEORIC, ASTROLOGIE P, ARCADES, MEGAHERTZ, CPC REDAC. Le choix !

PETITES ANNONCES

24h sur 24h, 7 jours sur 7, elles sont accessibles. Nous venons d'améliorer ce service. Depuis le 1er janvier 1987, c'est chaque jour que les annonces sont mises en place. De plus, vous pouvez **DIRECTEMENT** passer vos annonces sur le serveur.
Depuis ce mois de juillet, vous pouvez entrer directement vos annonces. Attention, dans ce cas elles ne sont pas dans les revues !

DES INFORMATIONS

Des informations sont à votre disposition et régulièrement mises à jour, ainsi que les éventuelles corrections de listings en cas d'erreur avec la rubrique Calamité.

L'AFFAIRE DE LA SEMAINE

Nous vous présentons en première page l'affaire de la semaine. N'oubliez pas de la consulter !

SONDAGE

Chaque mois, nous effectuons un sondage direct et vous avez la possibilité d'y ajouter des commentaires !

36.15, TAPEZ MHZ ET FAITES VOTRE CHOIX

BRANCHEZ VOS MICROS !



Quoi de plus triste que d'avoir une machine chez soi et de rester tout seul devant. L'informatique s'est offert des possibilités de communication : il faut les utiliser.
Bien sûr, on a tous entendu parler un jour de modem grâce auquel on peut facilement accéder, par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique, aux services d'un autre ordinateur... ou micro-ordinateur.
Chacun connaît également les possibilités des serveurs télématiques et en particulier le téléchargement, permettant de recevoir chez soi, sans se déplacer, un logiciel prêt à être utilisé. Souvent, le seul modem inclus dans le minitel, gracieusement offert par les PTT, suffit à se connecter. Un bout de logiciel réalise les transferts et le tour est joué. Nous reviendrons très certainement dans ces colonnes, sur ces possibilités de communication mais, cette fois, nous voudrions évoquer un moyen de liaison assez méconnu et encore peu utilisé : la radio ! Savez-vous qu'il est possible, et à peu de frais, d'échanger des logiciels au moyen d'une paire d'émetteurs-récepteurs. Si vous faites partie de ces passionnés de communication que sont les cibistes ou les radioamateurs et que, de surcroît, vous possédiez un ordinateur qui a des petits frères dans votre région, vous pourrez les faire communiquer... Quelques essais ont ainsi été fait par l'auteur de ces lignes, au moyen d'un ZX81 (ah la belle époque !), d'un Sanyo PHC25 (précurseur de nos actuels MSX), d'un ORIC (vous savez, cet ordinateur anglais qui a acquis la nationalité française) et d'un AMSTRAD CPC 664 (oui, le seul AMSTRAD qu'il ne fallait pas acheter car il a disparu en 6 mois !).

Echanger des logiciels au moyen d'une paire d'émetteurs-récepteurs



Le moyen le plus simple pour coupler la radio à l'ordinateur consiste à utiliser l'interface cassette de ce dernier. Eh, oui ! Il suffisait d'y penser... Si l'on peut enregistrer des signaux sur un magnétophone, on peut bien les faire passer par radio ! Un programme est stocké sur cassette sous forme de tonalités basse fréquence (BF). Ecoutez donc une de







ces cassettes, pour voir... Pas très agréable, non ? Et pourtant, l'ordinateur y retrouve ses petits.

Il nous suffit donc de relier la sortie cassette "lire" ou "Save" ou "Mic" de l'ordinateur à l'entrée micro du poste émetteur et la sortie haut-parleur (HP) du récepteur, à l'entrée "load" ou "input" de l'ordinateur. C'est assez simple à réaliser et la liaison se réduit souvent à quelques soudures sur les connecteurs adéquats. Dans certains cas récalcitrants, il faut passer par l'intermédiaire d'un préamplificateur réalisable par un électronicien même débutant... Ce préampli permettra d'adapter le niveau souvent faible de la sortie ordinateur, à l'entrée micro de l'émetteur.

Ceci étant fait, le jour J arrive : on convoque son petit copain sur une fréquence calme (cibistes, ne choisissez pas les canaux 9, 19 et 27 !). Le mode de modulation idéal est la FM. En AM, c'est encore possible mais en BLU, n'essayez pas ! Pour les premiers essais, ne choisissez pas un long programme. Une dizaine de lignes suffiront largement. Une station sera placée en émission, l'autre en réception. La station d'émission tapera l'ordre "SAVE" ou "CSAVE" propre au BASIC de sa machine, comme pour produire une sauvegarde sur cassette. La station placée en réception tapera "LOAD" ou "CLOAD"... seul le réglage du potentiomètre de volume BF sera à ajuster... Faire des essais en observant les résultats obtenus. En cas de succès, recommencer l'opération pour déterminer la fiabilité. On peut ensuite choisir un programme plus long.

Pour les premiers essais, ne choisissez pas un long programme !

Il va sans dire que la fréquence radio utilisée devra être exempte de tout brouillage (QRM, pour les initiés !). On peut transmettre aussi des données, des images, etc. Pour obtenir une plus grande fiabilité, on pourrait utiliser d'autres méthodes faisant appel à des extensions matérielles ou à un logiciel de communication. Seule condition, les ordinateurs utilisés doivent être du même modèle...

Tout cela, c'est bien, mais à quoi ça sert ? Ah ! Voilà une bonne question ! A faire quelques expériences intéressantes ou à partager l'écriture d'un programme avec un ami, à tester sur





Attention ! Tout ceci doit rester expérimental

le champ la dernière trouvaille en matière de trucs et astuces ou à dialoguer, sans parler dans le microphone par l'intermédiaire du clavier ! Mais attention, tout ceci doit rester expérimental car ces transmissions de données un peu spéciales ne sont pas réellement autorisées par l'administration... Il existe des procédés un peu plus complexes fréquemment utilisés par les amateurs de radio, tels que le RTTY (radiotélétype), le FAX (facsimilé), la SSTV (télévision à balayage lent) ou le Packet-Radio (transmission par paquets inspirée de la norme X25 chère à Transpac) mais tout cela, c'est une autre histoire !
Bons essais si l'expérience vous tente... et si vous souhaitez que l'on ouvre une rubrique permanente sur ce système, n'hésitez pas à nous écrire.





Vous avez dit "communiquez"

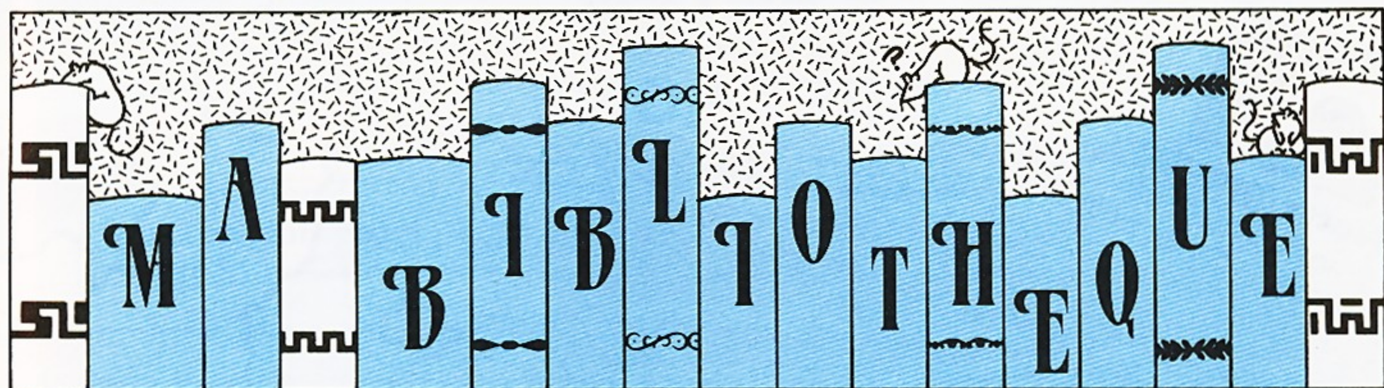
Notre rédacteur a la plume alerte et utilise lui-même tous les moyens de communications.

Avant de vous précipiter chez quelques revendeurs ou d'utiliser du matériel en votre possession, il faut se rappeler deux choses :
Radioamateur : comme pour la voiture, il faut un permis de conduire, à la seule différence qu'il y a plusieurs échelons : les classes A, B, C et D suivant vos connaissances techniques et la télégraphie si vous souhaitez en faire (vous savez, le code morse).

Pour ceux que la téléphonie intéresse, il y a deux épreuves simples : une de législation (il faut bien connaître "le code") ; une de technique très simple. Voilà schématisée la marche à suivre.

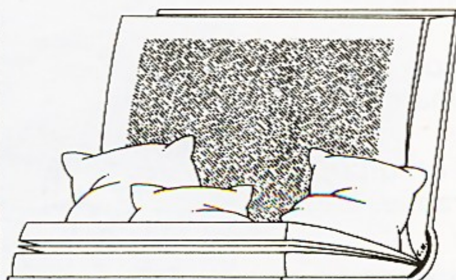
Pour la CB, pas de permis spécial, sinon l'obligation d'acheter une licence à votre agence de télécommunication la plus proche (150 F) et d'avoir un poste homologue. Alors, attention quand même avant de vous lancer dans cette merveilleuse aventure !





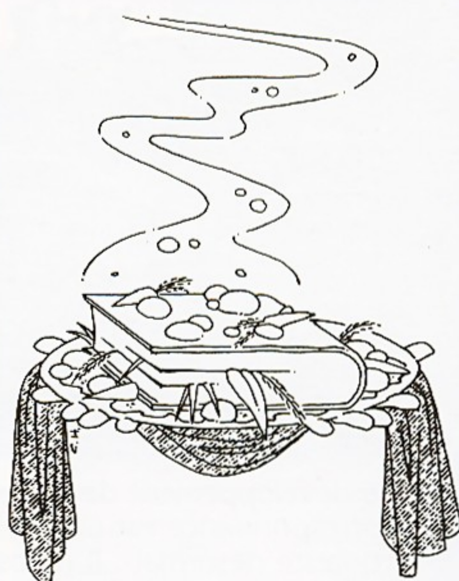
S'évader dans un fauteuil

- ☐ Le clan de la caverne des ours (Archer) 73,00
- ☐ La Virginienne (Chase-Riboud) 105,00
- ☐ L'or de la terre (Clavel B.) 90,00
- ☐ La lettre à Alexandrine (Decours D.) 105,00
- ☐ La bicyclette bleue (Deforge R.) 90,00
- ☐ 101 avenue Henri Martin (Deforge R.) 95,00
- ☐ Le Diable en rit encore (Deforge R.) 115,00
- ☐ La Bougainvillée - Le jardin du Roi (T1) (Deschamps F.) 115,00
- ☐ La Bougainvillée - 4 épices (T2) (Deschamps F.) 120,00
- ☐ La marquise des ombres (Hermany-Veille) 98,00
- ☐ Fontbrune (Le Varlet B.) ... 115,00
- ☐ La splendeur des orages (Plain B) 118,00
- ☐ Tous les fleuves vont à la mer 105,00
- ☐ Tendre et violente Elisabeth (Troyat H.) 80,00
- ☐ Les mangeurs d'âmes (Wouk H.) 98,00
- ☐ La télé rend fou... mais je me soigne (Masure B.) 65,00
- ☐ Elle qui ne sait pas dire je (Pelot P.) 90,00
- ☐ Gauguin, le bon Dieu n'a pas d'oreilles (Berrier P.) 100,00
- ☐ Pour une parcelle de gloire (Bigeard M.) 110,00
- ☐ Nous avons rencontré les prophètes d'aujourd'hui (Cartier J.P.) 100,00
- ☐ Le banquier du Vatican (Corwell R.) 75,00
- ☐ Joseph Kessel ou Sur la piste du lion (Courrière Y.) 160,00
- ☐ Des Toques et des Etoiles (Courrière Y.) 140,00
- ☐ La vérité blessée (Couturier Y.) 100,00
- ☐ Des pierres précieuses aux pierres fines (album) (Dacunna) 135,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 1) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 2) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 3) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 4) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 5) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Les Rois Maudits (T 6) (Druon M.) Reliure Skivertex 95,00
- ☐ Si j'étais Dieu (Guth P.) ... 75,00
- ☐ Mœurs et sexualité en Océanie (Mead M.) 90,00
- ☐ Tapie, les secrets de sa réussite (Musnik).... 90,00
- ☐ Terre vivante : voyage d'un agronome autour du monde (Dumont R.) 100,00
- ☐ Le cheval d'orgueil Mémoires: d'un breton du Pays Bigouden (Hélias P.J.) 100,00
- ☐ Le quartier de la mort (Jackson B. Christian D) ... 130,00
- ☐ La merveilleuse histoire du cirque (Thétard H.)..... 150,00
- ☐ La difficulté de vivre (Françoise Dolto) 95,00
- ☐ La solitude (Françoise Dolto) 110,00
- ☐ Mes animaux vedettes (Marlyse de la Grange) 130,00
- ☐ Les salons de Marie (Marie Jaoul de Porcheville) 85,00



- ☐ Portrait total de Mitterrand (P. Jouve A. Magoudi) 89,00
- ☐ L'immortelle (Amanda Lear) 85,00
- ☐ Argotez, Argotez (Auguste Lebreton) 96,00
- ☐ Confidence de Femme (Sophia Loren) 125,00

Maintenant !... Je peux les recevoir



- ☐ La cuisine est un jeu d'enfant (Oliver M.) 100,00
- ☐ La pâtisserie est un jeu d'enfant (Oliver M.) 85,00
- ☐ Les hors d'œuvre sont un jeu d'enfant (Olivier M.) . 85,00
- ☐ Mes nouvelles recettes à la télé 80,00
- ☐ Mes dernières recettes à la télé 90,00
- ☐ Les grands vins de France (Dovaz M.) 180,00
- ☐ La cuisine au naturel (Dard P.) 100,00

- ☐ La cuisine traditionnelle (Duclous J.) 110,00
- ☐ Tous les vins de Bordeaux (Duiker) 120,00
- ☐ Le grand livre des vins de France (Mastrojannim) .. 140,00
- ☐ Ma médecine naturelle (Rika Zaraï) 76,00
- ☐ Dictionnaire des médicaments vendus sans ordonnance (Giroud J.C et Dr. Hagège) . 120,00
- ☐ Se soigner seul sans danger Dictionnaire conseil des médicaments vendus sans ordonnance 130,00
- ☐ La grande manipulation (Vallée J.) 75,00
- ☐ La spasmophilie enfin vaincue (Verret P.) 70,00
- ☐ La science de l'homéopathie (Vithoulkas G.) 120,00

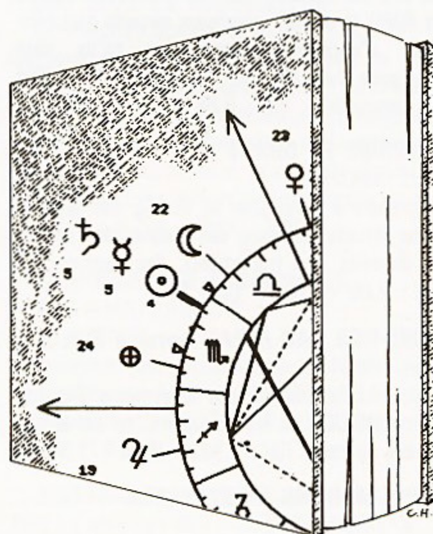
- ☐ Perfectionnez-vous aux échecs La maîtrise du premier degré (Youdowitch MM.) 95,00
- ☐ Guide des mots croisés et du scrabble (Zakhiaf) ... 160,00

- ☐ Ciné télé guide 85,00
- ☐ J'irai cracher sur vos tombes (Boris Vian) 70,00
- ☐ Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (M. Pagnol) 100,00
- ☐ En désespoir de cause (Robert Hossein) 85,00
- ☐ Femme Public (Alice Sapritch) 75,00
- ☐ Le mythe de la vie (Ingrid Bergman) 95,00
- ☐ La route des Indes (E.M. Forster) 80,00
- ☐ Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (Relié) (Marcel Pagnol) 150,00
- ☐ Les films de Marcel Pagnol (Castans R. et Bernard A) . 120,00

Astrologie, Esotérisme

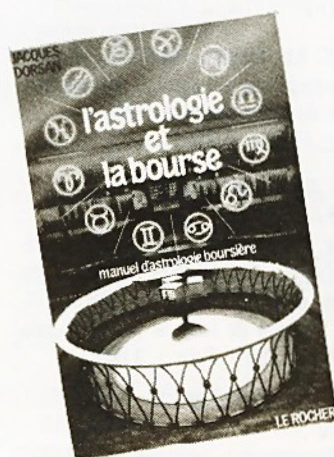
- ☐ La Bourse et l'Astrologie Manuel d'astrologie boursière 95,00
- ☐ Les cycles astrologiques de la vie (Arroyo S.) 120,00
- ☐ L'Astrologie, la psychologie et les quatre éléments (Arroyo S.) 80,00
- ☐ Astrologie pratique simplifiée (Cluny J.) 60,00
- ☐ Le véritable sens des maisons astrologiques (Dorsan J.) ... 85,00
- ☐ Combinaisons des influences astrales (E. Bertin) 87,00
- ☐ La vérité sur l'Astrologie (Gauquelin M.) 120,00

- ☐ Comment comprendre votre horoscope (T 1) (Holley G) .. 65,00
- ☐ Comment comprendre votre horoscope (T 2) (Holley G) .. 60.00
- ☐ L'Astrologie à la recherche des clés de la destinée 90,00



- ☐ L'Astrologie de la Transformation (Rudhyard) 85,00
- ☐ Le cycle de la lunaison (Rudhyard) 60,00
- ☐ La dimension galactique de l'Astrologie (Rudhyard) .. 80,00
- ☐ Les maisons astrologiques (Rudhyard) 90,00
- ☐ Retour de l'Absolu (Rudhyard) 85,00
- ☐ Le rythme du zodiaque (Rudhyard) 60,00
- ☐ La triptique astrologique (Rudhyard) 120,00
- ☐ Les aspects astrologiques (Rudhyard) 89,00

- ☐ Dynamique des aspects astrologiques (Tierney B.) .. 120,00
- ☐ Comment devenir voyant (M. Bigiani et F. Dollet) ... 76,00
- ☐ La Dianétique (Ron Hubbard) 85,00
- ☐ L'Atlantide retrouvée : Le huitième continent (Berlitz C.H.) 75,00
- ☐ Guide de la Comète de Halley et le phénomène mystérieux des comètes (Asimov I.) ... 78,00
- ☐ La biologie de l'esprit (Chauvin R.) 78,00
- ☐ Histoire du spiritisme (Conan Doyle A.) 100,00
- ☐ Loge souveraine ou loge esclave (vérité, mensonges de la Franc-Maçonnerie) (Dangle P.) 75,00
- ☐ La voix de la vallée, l'enseignement d'un maître Zen (Des Himaru) 85,00
- ☐ Les livres secrets des Gnostiques d'Egypte (Doresse J.) 75,00
- ☐ Les couleurs visibles et non visibles (Duplessis Y.) 100,00
- ☐ Pratique de l'expérience spirituelle (Durckheim K.G.) . 90,00
- ☐ L'univers inconnu du Tarot (Grand R.) 150,00
- ☐ Psychologie transpersonnelle (Grof) 115,00
- ☐ L'Alchimie de la vie, biologie et tradition (Guillé E. et Hardy Ch.) 85,00
- ☐ Le monde à l'envers : comment retrouver les lois de la vie (Meglin A.) 79,00
- ☐ La perversion mathématique L'œil du pouvoir (Upinsky) .. 100,00
- ☐ Mystique sacrée, mystique profane (Zaehner R.C.) 100,00
- ☐ Les secrets du Tarot divinatoire, 1 jeu + 1 livre . 120,00





99 F.



AMSTRAD PC 1512

☐ BIEN DEBUTER SUR PC 1512
Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM. Utilisez GEMPAINT - Fonctions principales du DOS - Réalisez vos premiers programmes en BASIC 2. Réf : R.274
Prix : 149 F

☐ LE LIVRE DE PC 1512
Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouvez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS. GEM et MS-DOS ? - Quels sont les logiciels disponibles ? - Quelles sont les extensions possibles ?
Réf : R.271 - **Prix : 99 F**

☐ GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DU PC 1512
Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide. Réf : R.259
Prix : 249 F

☐ TRUCS ET ASTUCES DU PC 1512
Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512. Parmi les programmes - Générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphismes en 3 D, animations graphiques RAMDISK.
Réf : R.275 **Prix : 179 F**

☐ LE LIVRE DU BASIC 2
Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée facilitant l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. Réf : R.214 -
Prix : 179 F

☐ CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf : P.342
Prix : 195 F

☐ GLEM SUR AMSTRAD PC
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Réf : P.380 -
Prix : 185 F

☐ CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
Ce livre s'adresse aux utilisateurs avertis d'AMSTRAD PC désireux de programmer leurs propres applications graphiques sous GEM. Réf : P.389
Prix : 195 F

DIVERS COMPATIBLES

☐ DICTIONNAIRE AU BASIC IBM
D.A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et COMPATIBLES). Réf : P.260
Prix : 195 F

☐ 8088 ASSEMBLEUR IBM PC
H. LILIEN
Regroupe trois livres en un seul : un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf : R.121 - **Prix : 250 F**

☐ 8088 ET SES PERIPHERIQUES
H. LILIEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et Compatibles. Réf : R.68 - **Prix : 150 F**

☐ ECRIRE EN DBASE II ET III
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf : P.06 - **Prix : 185 F**

☐ MS-DOS PAS A PAS (version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf : P.382 - **Prix : 135 F**

☐ PC, MODEMS ET SERVEURS
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/X/AT à se servir d'un MODEM, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Réf : P.339 -
Prix : 210 F

☐ INTRODUCTION A DBASE III
A. SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf : S.0131 -
Prix : 210 F

☐ PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC
H. LILIEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf : R.165
Prix : 220 F

☐ DU BASIC AU TURBO PASCAL
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf : R.211 - **Prix : 199 F**

☐ LE LIVRE DE FRAMEWORK
R. COHEN
Le tableau, le gestionnaire de loisirs, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Réf : P.258 - **Prix : 150 F**

☐ MS—DOS APPROFONDI
J. KAMN
Pour les utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf : S.227 - **Prix : 278 F**

☐ Nouveau! PRATIQUE DES IMPRIMANTES
M. ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. - **Prix : 95 F**

☐ LES SECRETS DU MINITEL
C. TAVERNIER
Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel : informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'information, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf : R 491
Prix : 115 F

☐ SYSTEME D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE
P. JOUVELOT, LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation monotâche CP/M, MS-DOS, système d'exploitation multitâche, les couches d'un système d'exploitation ; Unix, présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf : R.482 - **Prix : 95 F**

☐ CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de la chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage. Réf : R.463 - **Prix : 70 F**

☐ 100 LOGICIELS PUBLICS SUR PC
J.-F. SEHAN
Ce livre s'adresse à deux catégories d'utilisateurs : ceux qui disposent déjà de logiciels du domaine public non documentés et ceux qui souhaitent les découvrir. 100 logiciels aussi bien utilitaires que jeux. Réf : P.387 - **Prix :145 F**

☐ CLEF POUR MS-DOS (versions 2 à 4)
Y. DARGERY
Accessible à tous les utilisateurs d'IBM, PC ou Compatibles. Permet d'avoir sous la main toutes les informations concernant les commandes des différentes versions de MS-DOS (version 4 incluse) et divers outils de programmation avancée. Il donne également de nombreuses astuces d'utilisation. Réf : P.384 - **Prix : 185 F**

LANGAGES

☐ INITIATION BASIC (niveau 1)
H. LILIEN
Le BASIC ? ... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique.
Réf : R.52 - **Prix : 125 F**

☐ INITIATION BASIC (niveau 2) Programmation structurée
F. CROCHET, D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes particulièrement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé.
Réf : R.158 - **Prix : 160 F**

□ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation. Réf : 189 - **Prix : 115 F**

□ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
D. STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage. Réf : S.0180 - **Prix : 198 F**

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 1 - Ce premier tome s'adresse à tous les programmeurs initiés au BASIC qui souhaitent réaliser des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Ils découvriront la version 5.1 du BASIC Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC DOS ou MS-DOS. Réf : P.246 - **Prix : 110 F**

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 2 - Ce second tome est destiné aux programmeurs disposant d'un BASIC Microsoft fonctionnant sous PC-DOS ou MS-DOS. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires : générateurs de saisie d'écran, tri rapide ou à des programmes de gestion (facturation) Réf : P.250 - **Prix : 105 F**

CPC 464 - 664 - 6128 - PCW

□ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. Réf : R.228 - **Prix : 129 F**

□ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Réf : R.232 - **Prix : 149 F**

□ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf : R.250
Prix : 199 F

□ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
T. LACHAND-ROBERT
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf : S.0193
Prix : 148 F

□ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages. Réf : R.235 - **Prix : 199 F**

□ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
G. FAGOT-BARRALY
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf : S.208 - **Prix : 98 F**

□ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. PIEROT
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Réf : P.340 -
Prix : 145 F

□ **AMSTRAD EN MUSIQUE** *D. LEMAHIEU*
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable. Réf : P.324 - **Prix : 165 F**

□ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY, J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Réf : P.352 - **Prix : 200 F**

□ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. - **Prix : 85 F**

□ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. - **Prix : 85 F**

□ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS, B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
Prix : 95 F

□ **LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc. Réf : R.226 - **Prix : 249 F**

□ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO, E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.
Prix : 90 F

□ **102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC**
J. DECONCHAT
Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf : P.222 - **Prix : 120 F**

□ **AMSTRAD A L'ECOLE**
D. NIELSEN, G. AMPUDIA
Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf : P.343 -
Prix : 120 F

□ **BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**
M. MARTIN
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Tél. P.286 - **Prix : 100 F**

□ **PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**
D.J. DAVID
Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf : P.316 -
Prix : 120 F

□ **BASIC AMSTRAD 1 (méthodes pratiques)**
J. BOISGONTIER
Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut-parleur intégré, etc. Réf : P.230 - **Prix : 105 F**

□ **BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers)**
J. BOISGONTIER
Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, créations d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf : P.249
Prix : 95 F

□ **TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**
B. BRANDEIS, F. BLANC - **CPC et PCW**
Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs etc. Réf : P.310 - **Prix : 135 F**

☐ **SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD**
J.-P. SEHAN
Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tels quels pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur. Réf : P.300 - **Prix : 140 F**

☐ **TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC**
Graphismes, fenêtres, langage machine... Ses super programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeurs de textes et de sons). Réf : R.221
Prix : 149 F

☐ **TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC**
Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP etc. Réf : R.221 - **Prix : 129 F**

☐ **LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC**
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf : R.239
Prix : 149 F

☐ **DEBUTER AVEC LE CPC 6128**
Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf : R.248
Prix : 99 F

☐ **Nouveau ! COMPILATION CPC**
Numéros 1, 2, 3, 4 - **Prix : 70 F**

☐ **LA BIBLE DU GRAPHISME**
Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et CPW. Réf : R.227
Prix : 199 F

☐ **LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128**
Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'application de haut niveau, fournis et commentés. Réf : R.268 - **Prix : 149 F**

☐ **PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES**
J.-C. DESPOINE
Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf : S 221
Prix : 128 F

☐ **PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE**
S. WEBB
La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT etc, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf : S.195 - **Prix : 82 F**

☐ **LOCOSCRIPT**
B. LE DU
Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique.
Réf : S.195 - **Prix : 82 F**

☐ **ASTROCALC**
G. BLANC, P. DESTREBECQ
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera.
Réf : S.162 — **Prix : 148 F**

☐ **PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD**
R. ZAKS
Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur.
Réf : S.105 - **Prix : 118 F**

☐ **UNIVERS DU PCW**
P. LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. - **Prix : 119 F**

DIVERS INFORMATIQUE

☐ **JOUEZ AVEC MO5**
Eddy DUTERTRE .... **40 F**

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC**
Michel ARCHAMBAULT .. **110 F**

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC ORIC**
Denis BONOMO et Eddy DUTERTRE ...... **145 F**

☐ **INTERFACE POUR ORIC-1 ET ATMOS**
M. LEUREL .... **59 F**

☐ **ORIC A NU**
Fabrice BROCHE .... **151 F**

☐ **PLUS LOIN AVEC LE CANON X07**
Michel GANTIER .... **85 F**

EMISSION / RECEPTION

☐ **SYNTHETISEUR DE FREQUENCE**
M. LEVREL F6 DTA
Réalisé par un radioamateur, cet exposé n'a d'autres buts que de donner au plus grand nombre le désir et les moyens de réaliser sa propre station, tous modes BLU, FM ou tout autre récepteur de grande qualité.
Prix : 125 F

☐ **CONCEVOIR UN EMETTEUR EXPERIMENTAL**
Pierre LOGLISCI
Entièrement consacré à des montages à transistors, le livre est la synthèse d'innombrables recherches et le fruit d'une grande passion que l'auteur, enseignant enthousiaste et enchanté, communique à chaque page et invite à partager.
Prix : 69 F

☐ **LA PROPAGATION DES ONDES**
Serge CANNIVENC
Seuls ouvrages de référence de langue française sur la propagation des ondes. Ils constituent un support de cours idéal pour l'enseignement supérieur.

☐ Tome 1 - **Prix : 165 F**

☐ Tome 2 - **Prix : 253 F**

☐ **LA RECEPTION DE SATELLITES METEO**
Loïc KUHLMANN
Ce livre est destiné à un lecteur non spécialiste et n'a d'autre ambition que de l'intéresser aux techniques de réception des satellites météorologiques transmettant des photographies de la Terre.
Prix : 145 F

☐ **TECHNIQUE DE LA BLU**
G. RIGAUD F6CER
La bande latérale unique est le mode de transmission le plus utilisé actuellement pour le trafic sur les bandes décamétriques et pour les liaisons à grande distance en VHF, UHF et SHF.
Prix : 95 F

☐ **LES ANTENNES**
R. BRAULT et R. PIAT
Cet ouvrage met à la portée de tous, les grands principes qui régissent le fonctionnement des antennes. Mais aussi permet aux lecteurs de réaliser et de mettre au point les nombreux dispositifs décrits. Réf : R 439
Prix : 185 F

DIVERS

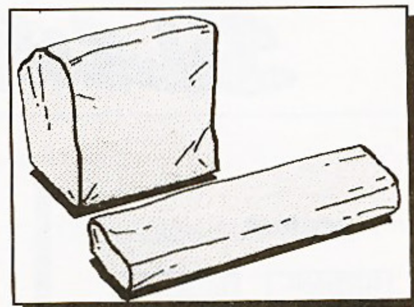
☐ **LA BAULE-DAKAR** .... **54 F**
☐ **EXPEDITION PÔLE NORD** ...... **95 F**
☐ **EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK** .... **80 F**

MARINE

☐ **MANOEUVRE CATAMARAN CROISIERE** ...... **49 F**
☐ **TRAITE RADIO MARITIME** ..... **162 F**

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !

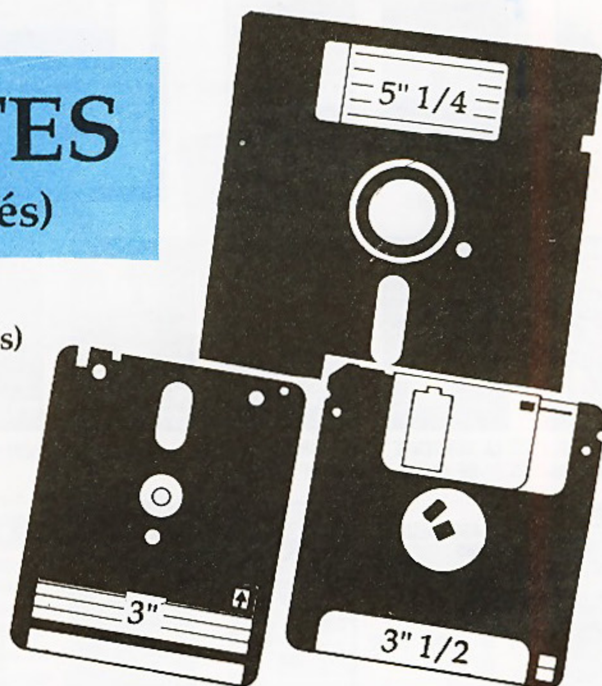


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	☐	**184 F** (port compris)
	Moniteur couleur	☐	**184 F**
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome	☐	**184 F**
	Moniteur couleur	☐	**184 F**
☐ PC 1512	Moniteur monochrome	☐	**190 F**
	Moniteur couleur	☐	**190 F**
☐ MACINTOSH	Clavier simple	☐	**184 F**
	Clavier pavé numérique	☐	**184 F**

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)



	(port compris)
– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	**50 F**
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	**190 F**
– Disquettes 3" avec la pochette cartonnée lot de 10	**270 F**

maman, papa, la VIDEO et moi !

SILENCE, ON TOURNE !

Collection Aventure

230 F



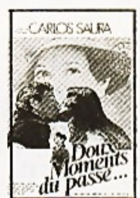
ELEPHANT KILLER



EXTERIEUR NUIT


L'OR DES INCAS


NOCES DE SANG



DOUX MOMENTS DU PASSÉ

Comédie Spectacle

230 F



LE COQ DU VILLAGE



PATRICK SEBASTIEN (Olympia)



PAPY FAIT DE LA RESISTANCE


TRANCHES DE VIE



MAINE OCÉAN



EN CAS DE GUERRE MONDIALE JE FILE A L'ÉTRANGER



SCOUT TOUJOURS



NUIT D'IVRESSE

Films de Guerre

230 F



CHARLIE BRAVO



ZERO

230 F



MIDNIGHT



PAS DE PITIÉ POUR LES HÉROS

Collection Films Japonais

230 F



TIGRESSES



MOTO MASSACRE


VIOLENCE A MANAOS


LA VENGENCE DE LAMA



BRUCE CONTRE-ATTAQUE



OÏ-TSUCI


DEFI SANGLANT


IMPACT 5



LE CASCADEUR CHINOIS


LE JEUNE TIGRE DU KUNG-FU



RAGE DE TUER

– KENSAI
– SAIGNEE
– FURY

Collection Horreur



L'HORRIBLE SEXY VAMPIRE



PSYCHOSE phase 3



BEN

POLICIERS

285 F



CENT JOURS A PALERME

320 F



LES SPÉCIALISTES

230 F

– TEMOIN A ABATTRE

POLICIER

AGATHA CHRISTIE - Le dossier d'une femme d'un certain âge	120,00
Regain	120,00
Porte des Lilas	120,00
Les diaboliques	120,00
L'héritage de la violence	135,00
Les aventures d'Arsène Lupin	120,00
La femme flic	135,00
Le mors aux dents	120,00
L'homme aux nerfs d'acier	120,00
Le choc	135,00
Une robe noire pour un tueur	120,00
Le bar du téléphone	120,00

AVENTURE - ACTION

Le salaire de la peur	120,00
Si Versailles m'était conté	135,00
Le troisième homme	120,00
Caroline chérie	120,00
Fanfan la Tulipe	120,00
Les mongols	120,00
Les titans	120,00

COMEDIE DRAMATIQUE

L'homme que je suis	120,00
Cela s'appelle l'aurore	120,00
Poil de carotte	120,00
Passion d'amour	120,00
Allons z'enfants	120,00
Sauve qui peut	120,00
Parfum de femme	135,00
Les frères	120,00
Retour à Marseille	120,00
Les grandes manœuvres	120,00
Les bijoutiers du clair de lune	120,00
La curée	120,00

COMEDIE

Tout l'or du monde	120,00
Est-ce bien raisonnable ?	135,00
Archimède le clochard	120,00
Et Dieu créa la femme	120,00
Un drôle de caïd	120,00
Affreux, sales et méchants	120,00
Cocktail Molotov	120,00
Robinson et le triporteur	120,00
Cigalon	120,00
Prends ta Rolls	120,00
On n'y joue qu'à deux	120,00

DOCUMENT

Chaplin inconnu	120,00

KIDVISION

Les maîtres de l'univers 1	120,00
Fat Albert 1	120,00
Mush 1	120,00
Les Bisounours 1	120,00
La vie des Botes 1	120,00
Les entrechats 1	120,00
Le vent dans les saules	120,00
Arok le barbare	120,00
M.T	120,00
Pataclopp Pénélope	120,00
Scoubidou va à Hollywood	120,00
Dorothée... on va faire du cinéma	165,00

EROTIQUE

La femme tatouée	120,00
Madame Bovary	120,00

MUSICAL

Tina Turner - Nice N'Rough	120,00
Phil Collins - Live	120,00
Peter Tosh - Live	120,00
Whitesnake - Live	120,00
Duran Duran - Dacing on the Valentine	120,00
Stamping Ground	120,00
Bongo Man	120,00
Sheila E	120,00

VIDEO MUSIQUE NOUVEAUTE

Kate Bush - The whole story	165,00
Tina Turner - Break every rule	165,00
Queen - Live in Budapest	165,00
Arcadia - Arcadia	165,00
Talking heads - Stop making sense	165,00
John Lennon - Imagine	165,00
Iron Maiden - Live after death	165,00

COLLECTION "GRANDS CLASSIQUES"

La conquête de l'Ouest	225,00
Les douze salopards	225,00
Les prédateurs	225,00
Peter et Elliott le dragon	225,00
Tron	225,00
Horowitz à Moscou (stéréo/Hi-Fi)	225,00
The compleat Beatles (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Autant en emporte le vent	270,00
Soleil vert	270,00

WALT DISNEY ET DESSINS ANIMES

Dumbo	270,00
Robin des Bois	270,00
Le nouvel amour de Coccinelle	270,00
Peter et Elliott le dragon	270,00
Tron	270,00
La bande à Donald	225,00
Le Noël de Mickey	225,00
Winnie l'ourson et l'arbre miel	225,00
Droopy - vol. 1	225,00
Festival de dessins animés (Tex Avery...)	225,00
La panthère rose - vol. 1	225,00
Tom et Jerry "La souris valseuse"	225,00
Tom et Jerry - vol. 1	225,00
Tom et Jerry - vol. 2	225,00
Tom et Jerry "Souris Follies"	225,00
Tintin "Le crabe aux pinces d'or"	225,00
Tintin "L'étoile mystérieuse"	225,00
Tintin "L'île noire"	225,00
Tintin "Objectif lune"	225,00
Tintin "Le secret de la Licorne"	225,00
Tintin "Le trésor de Rackham le Rouge"	225,00



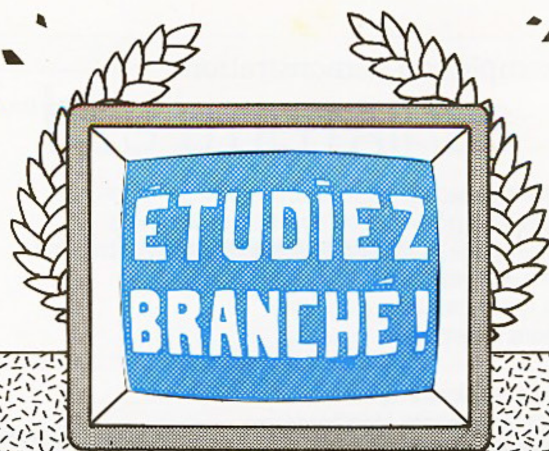




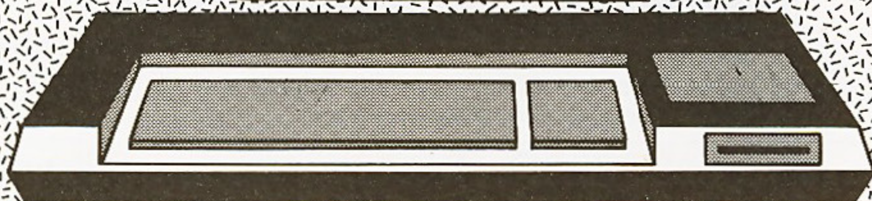
COLLECTION GRANDS FILMS

Un Américain à Paris	225,00
Fame	225,00
Il était une fois à Hollywood	225,00
Le magicien d'Oz	225,00
Le champion	270,00
2001 l'odyssée de l'espace (stéréo/Hi-Fi)	270,00
Poltergeist	270,00
Quo Vadis	270,00
Victor/Victoria	270,00
Eddy Paris Mitchell (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Sardou concert 87 (stéréo/Hi-Fi)	270,00

EDUCATIFS



UTILITAIRES



CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

		Prix TTC
MATHS – 6 Algèbre pour classe de 6ème (également intéressant pour CM1-CM2) *M. et M.-T. COQUIO*	• Opérations + ; – ; x ; / • Fractions • Calculs sur les relatifs • Pourcentages avec graphisme • Suites proportionnelles avec graphisme • Calculs d'aires • Symétries orthogonales	• PC — 220 F • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 54 Algèbre pour classes de 5ème et 4ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Multiples et diviseurs d'un entier • Nombres premiers • Puissances d'un entier naturel • Décomposition d'un entier naturel • P.G.C.D. et P.P.C.M. • Calcul algébrique • Rationnels (simplifications et opérations de fractions) • Equations et inéquations dans R	• PC — 220 F (octobre) • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 3 Algèbre pour classe de 3ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Constructions de vecteurs • Calculs sur les droites • Systèmes linéaires 2,2 • Régionnement du plan • Calculs sur les racines carrées • Notions de trigonométrie	• AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • PC — 220 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
EQUATIONS Algèbre pour classes de 3ème et 2nde *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Systèmes linéaires 2,2 • Systèmes linéaires à n équations • p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)	• AMSTRAD 1 K7 — 150 F 1 disk — 200 F

• Un rappel des cours
• Des exemples ou démonstrations
• Des exercices programmés ou libres

		Prix TTC
MATHS – Second cycle 1 Niveau 2nde à terminales *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités • Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices • Suites récurrentes avec graphisme • Fonctions réciproques	• AMSTRAD 2 K7 — 200 F 1 disk — 250 F
MATHS–Second cycle 2 Algèbre 2ème à terminales *M. COQUIO*	• Image par application affine • Courbes avec options (dont hardcopy) • Courbes superposées • Courbes définies par morceaux (disquette) • Famille de courbes • Courbes planes (cinématique) • Courbes définies par une intégrale	• AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F
GEOMETRIE plane Niveau 4ème à terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).	• AMSTRAD 1 disk — 200 F • ATARI ST (géométrie plane et dans l'espace) 1 disk — 220 F
ESPACES et SOLIDES Niveau 1ère et terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.	• AMSTRAD 1 disk — 200 F

NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES Niveau Terminale et Sup. M. HIRTZLER	– Tracé de y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités. – Calculs, calculs d'aires – Exemples (conchoides, cissoides, coniques) – Complexes (calculs, équations, transformations et exemples).	• ATARI ST 1 disk — 220 F
FRANCAIS Niveau CM1, CM2, 6e A. MALASSIS	– Dictée réussie – Exemples et exercices – Conjugaison – Participes passés avec ETRE et AVOIR.	• AMSTRAD CPC 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F

701 61 33	Equation, inéquation 4ème et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	**175 F**
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4ème et 3ème. IBM - Disquette	**280 F**
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6ème et 5èmùe IBM - Disquette	**280 F**
71 00 147	Enigme a Munich 4ème et 3ème IBM - Disquette	**280 F**
660 42 72	Je révise sciences 6ème et 5ème IBM	**235 F**

LES UTILITAIRES

PRODUITS C.P.C.

La" trilogie" du 6128 (disponibles sur disquette seulement).

1201 D 1202 D 1203 D	Tasword 6128 "Mailmerge". Le traitement de texte du 6128 Masterfile 6128 Base de données relationnelle Mastercalc 6128 Tableur simple, rapide et puissant.	360 F 360 F 300 F
Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64K Dk'tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions VORTEX. Clavier AZERTY accommodé.		
1200 K 1201 D 1208 D 1207 K 1258 D 1259 D 1205 K 1212	Tasword 464 Tasword "disquette" pour 464 et 664 (avec Tasword 6128) Tascopy, copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3) Tascopy CPC version cassette Semabank, gestion de comptes bancaires rapide et fiable Statistiques multivariées pour CPC 464 et 6128 Tasprint CPC sur cassette Conversion BUS 6128 nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...).	260 F 360 F 230 F 190 F 330 F 395 F 190 F 175 F

PRODUITS C.P.C. ET P.C.W. (2 versions sur la même disquette)

1206 D	Tasprint, le typographe. 5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. (compatible Tasword CPC & PCW, Locosript, Wordstar...)	230 F
1262 D	Tas-Sign, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous même...	300 F

PRODUITS P.C.W. 8256 ET 8512

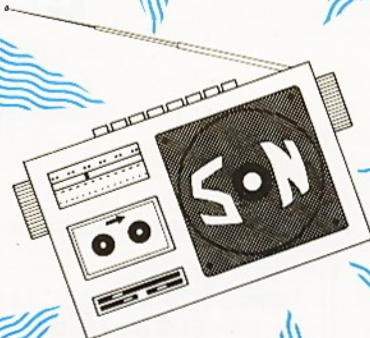
1217 D	Tasword 8000, le traitement de texte rapide avec "mailmerge" pour les utilisations professionnelles.	450 F
1221 D	Masterfile 8000, la base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.	550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

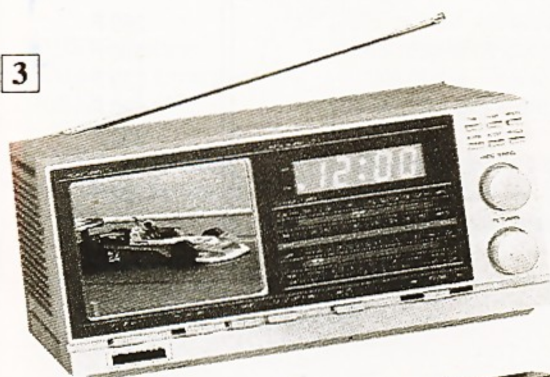
1226 D	Tasword PC, le traitement de texte des PC, simple, puissant et avec "mailmerge".	490 F
1251 D	Tasprint PC, le typographe, 20 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".	390 F
1263 D	Tas-Sign PC, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...	390 F



&



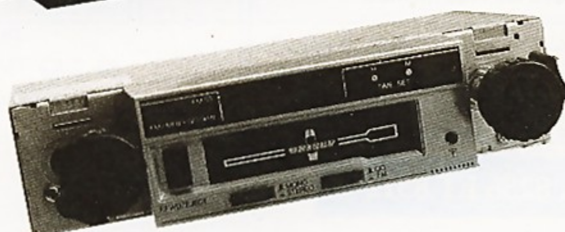
3



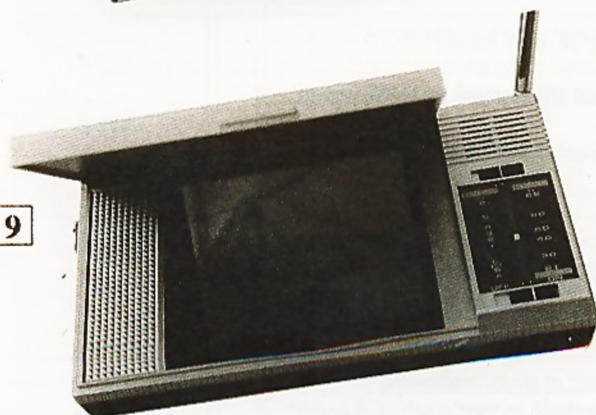
4



1



9



8

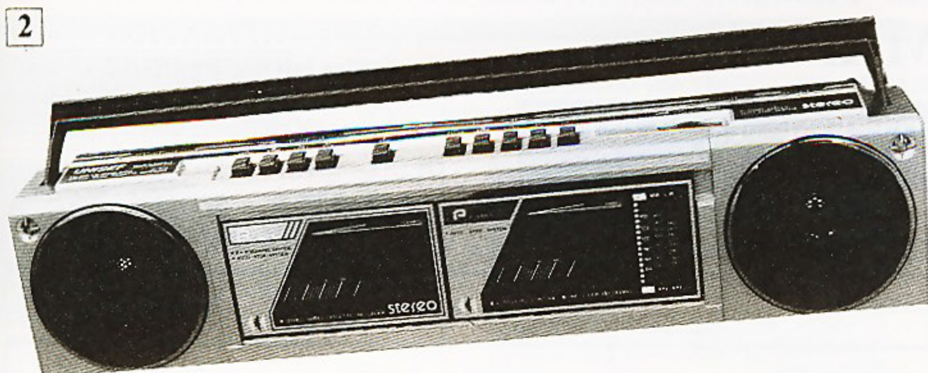


SUPERBE CASQUETTE FM
200 F Port compris

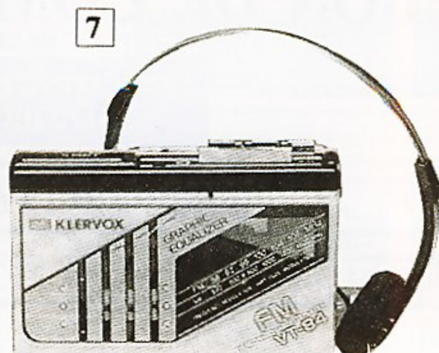
	Noir	Blanc	Bleu	Rouge
Vikings	x	x	x	x
Paul Ricard	x	x	x	
Redskins	x	x	x	x
Uda	x	x	x	x
Ferrari	x	x	x	
Giants	x	x	x	x
Eagles		x	x	
Porsche			x	x



2



7





5

6



1 AUTO RADIO

Réf. : CR 150 FL
GO FM stéréo
Affichage digital
Avance rapide
Horloge incorporée
2 x 5 W
Livré avec notice de montage très explicative.

599 F (port compris)

2 RADIO CASSETTE

Double K7
Réf. : CR 150 FL
Radio 3 gammes : PO GO FM stéréo
Enregistrement automatique
Alimentation pile-secteur
Micro incorporé : copie automatique

720 F (port compris)

3 RADIO REVEIL TELEVISION

Marque : AUDIOLOGIC
Réf. : 3705
Téléviseur noir et blanc
Normes CCIR : EUROPE
Haute performance
Radio PO-GO-FM
Réveil à affichage digital
Réveil matin par la TV ou la radio
Alimentation 220 V ou 12 V

1 415 F (port compris)

4 RADIO-REVEIL

Affichage électronique permanent
24h / 24
Radio GO-FM
Réveil automatique radio ou sonnerie
Garde la mémoire si coupure de courant

155 F (port compris)

5 BALADEUR

Marque : KASUGA
Réf. : KC8
4 couleurs : rouge, bleu, moutarde, blanc.
1 mini lecteur de K7 stéréo
Pince au dos : livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)
Un prix très léger :

124 F (port compris)

6 BALADEUR

Marque : KLERVOX Réf. : VT28
Enfin 1 mini enregistreur
Caractéristiques :
– lecteur-enregistreur de poche
– microphone incorporé
Avance rapide
Haut-parleur de contrôle incorporé : deux vitesses
Parole : musique égaliseur 3 bandes
300 Hz - 2 kHz - 8 kHz
livré avec casque

615 F (port compris)

7 BALADEUR

Marque : KLERVOX Réf. : VT-84
1 lecteur de K7 stéréo
Avance et retour rapides.
Combiné avec recepteur radio FM stéréo et égaliseur à 3 curseurs
100 Hz - 1 kHz - 10 kHz
Livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)

415 F (port compris)

8 TELEVISEUR TUBE

Marque : VIDEOLOGIE Type : 3703
Téléviseur noir et blanc 11 cm
Sélecteur VL/VH/VHF
Alimentation 220 V ou 12 V
Plaque de fixation voiture
Boîtier pile

1 015 F (port compris)

9 TELEVISEUR CRISTAUX LIQUIDES

Marque : CITIZEN Réf. : 18 TA
Dans votre poche, au bureau, dans la voiture, il pèse 290 grammes.
Réception UHF/VHF
Reçoit toutes les chaînes françaises.
Livré avec casque et notice.

POCHE PORTABLE
1 515 F (port compris)

BUREAU PORTABLE
1 315 F (port compris)

BON DE COMMANDE

a adresser à **BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Vidéo						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par cassette)					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (25 F par logiciel)					TOTAL	

		Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	Montant
Housses - Disquettes Son et image					
Envoi FRANCO "Sur toute la France" (Etranger nous consulter)				TOTAL	
				TOTAL	
				MONTANT GLOBAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

____

Ville ____________ Code postal ____________

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE Limite de validité ☐☐☐☐☐☐ Signature

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

ATARI

- ☐ 520 STF .... 2990 F
- ☐ 520 STF + moniteur couleur .... 5990 F

THOMSON

- ☐ TO8 + lect. disq. + raccord TV .... 3490 F
- ☐ TO8 + lect. disq. + monit. mono .... 3990 F
- ☐ TO8 + lect. disq. + monit. couleur ...... 4990 F

AMSTRAD

The Amstrad CPC 6128 (Clavier AZERTY)

- ☐ CPC 6128 mono. .... 2990 F
- ☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
- ☐ CPC 464 mono. .... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur .... 2990 F

Plusieurs centaines de logiciels, livres et accessoires en démonstration permanente

- ☐ joystick konix .... 160 F
- ☐ joystick switchjoy .... 185 F
- ☐ joystick PRO 5000 ...... 170 F
- ☐ joystick magnum .... 149 F
- PC ☐ carte joystick + joystick . 450 F

RUBANS IMPRIMANTES

- ☐ amstrad DMP 1 .... 99 F
- ☐ amstrad DMP 2000 .... 99 F
- ☐ amstrad DMP 3000-3160 99 F
- ☐ amstrad DMP 4000 ...... 105 F
- ☐ amstrad PCW 8256 ...... 99 F
- ☐ atari SMM 804 .... 85 F
- ☐ thomson PR 90600 .... 90 F
- ☐ thomson PRO 90612 ...... 90 F

CABLES IMPRIMANTES

- ☐ pour amstrad CPC .... 150 F
- ☐ pour PC et compatibles ... 195 F
- ☐ pour atari ST .... 195 F
- ☐ pour thomson .... 185 F
- ☐ pour oric .... 160 F

HOUSSES

- ☐ atari ST clavier+moniteur 199 F
- ☐ amstrad CPC clav.+monit. 150 F
- ☐ amstrad PC clav.+monit... 195 F
- ☐ amstrad PCW clav. + monit.+imp. .... 195 F
- ☐ thomson TO8 .... 95 F
- ☐ thomson TO7/70 .... 95 F
- ☐ thomson MO5 .... 90 F
- ☐ thomson TO9 clavier + monit. + U.C. .. 180 F

DES BOITES GÉNIALES POUR RANGER VOS SUPPORTS :

- ☐ pour disq. 5" 1/4 (100) .. 180 F
- ☐ pour disq. 3" 3" 1/2 (50) 160 F
- ☐ pour cassettes (50)........ 99 F

DISQUETTES VIERGES

- ☐ 3" SF - DD - par 10 .... 275 F
- ☐ 3" 1/2 DF - DD - par 10 .. 280 F
- ☐ 5" 1/4 DF - DD - par 10 .. 90 F

SYNTHÉTISEUR VOCAL

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- ☐ pour amstrad .... 550 F
- ☐ pour thomson .... 550 F

Imprimante

- ● Tête d'impression 9 aiguilles
- ● Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- ● Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- ● Entraînement du papier par friction ou traction
- ● Plusieurs styles de caractères : double largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, subscript, inverse et souligné
- ● Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 .... 2190 F

POUR AMSTRAD

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA .... 990 F

ACCESSOIRES DIVERS

- ☐ câble lecteur cassette amstrad .... 50 F
- ☐ magnétophone micro-informatique .... 290 F
- ☐ support imprimante 80 col. .... 125 F
- ☐ tapis spécial pour souris .... 75 F
- ☐ doubleur joystick amstrad .... 100 F
- ☐ connecteur 2 écrans atari .... 325 F
- ☐ pince disquette 5" 1/4 .... 65 F
- ☐ souris thomson .... 350 F
- ☐ souris atari .... 350 F
- ☐ souris amstrad (AMX) .... 690 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo CPC 464 .... 130 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo CPC 6128 .... 180 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo + imprim. PCW .... 299 F
- ☐ rallonge joystick atari .... 65 F
- ☐ tablette graphique atari .... 4490 F
- ☐ socle moniteur .... 195 F
- ☐ filtre écran 12" .... 180 F
- ☐ filtre écran 14" .... 200 F
- ☐ kit nettoyage 3" 1/2 .... 295 F
- ☐ kit nettoyage 5" 1/4 .... 275 F

POUR AMSTRAD POUR ORIC

Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

- ☐ graphiscope II (avec logiciel cassette) ... . 990 F
- ☐ graphiscope II (avec logiciel disquette) .... 1050 F

INTERFACE T.V.

NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !!!

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC vous servira également de TV.

Fonctionne également avec tous moniteurs R.V.B.

- ☐ **interface TV (avec câble)** . . . . **1.490 F**
- ☐ **interface TV avec télécommande (avec câble)** . . . . **1.690 F**

AMSTRAD PC 1512

version 640 K disponible

43-28-00-71

BON DE COMMANDE : Cochez le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur papier libre. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F et 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

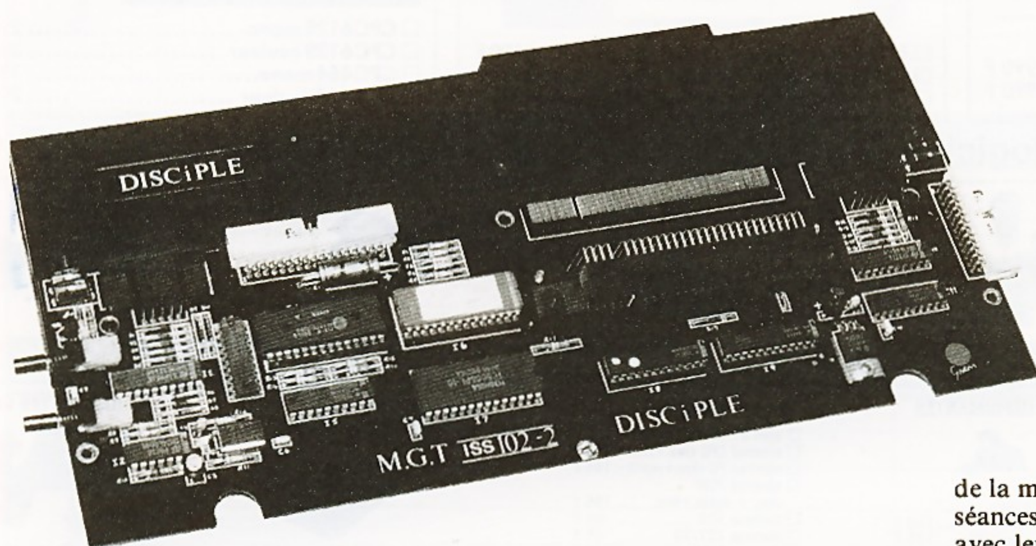
Je possède : MARQUE : ______ TYPE (préciser couleur ou monochrome si besoin) : ______

NOM ______ PRENOM ______ ORDINATEUR ______ ADRESSE ______

______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

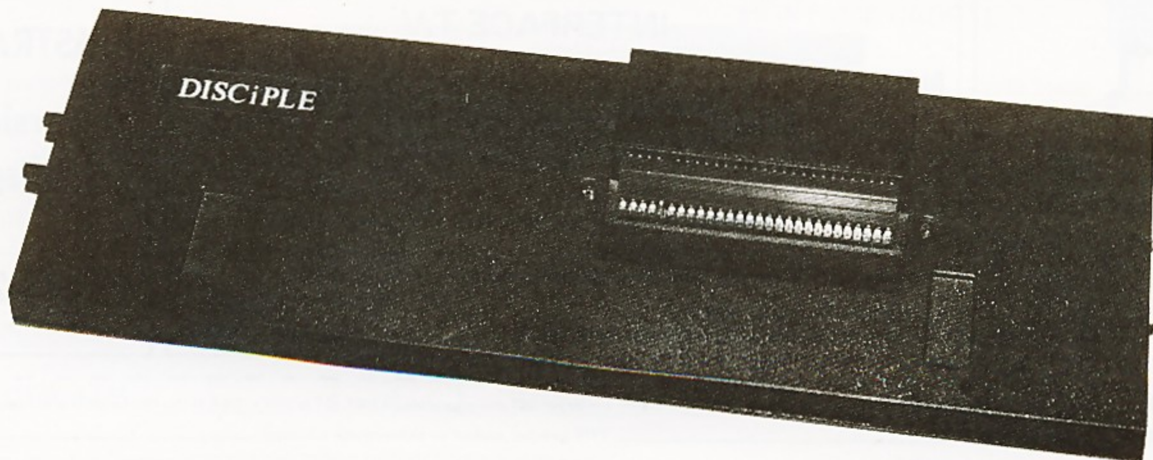
DISCIPLE : IL EST UNIQUE !



O serais-je commencer mon texte ainsi : "En ce temps là, le Spectrum dit à son Disciple..." ? Bon, ce n'est pas sur le ton de l'Evangile que je vais écrire ce papier qui m'a été demandé pour vous présenter, ô vénérés utilisateurs de Spectrum, l'interface "Disciple" commercialisée par Duchet Computers.
Comment présenter le Disciple ? C'est une interface de conception originale, dont Miles Gordon Technology revendique la paternité, qui accepte de se connecter à toute la gamme des Spectrum. Elle permet le couplage de lecteurs de disquettes au standard Shugart et ce, quelque soit leur format : 3" ; 3" 1/2 ou 5" 1/4. L'imprimante du Spectrum vous déplaît ? Comme je vous comprends ! Qu'à cela ne tienne : vous disposez désormais d'une liaison Centronics des plus banales. Choisissez votre imprimante ! Pour les fans du joystick, une bonne nouvelle : deux prises sont là qui attendent votre manette type "Atari".

Le Disciple a plus d'un tour dans son sac

Le Disciple a plus d'un tour dans son sac : il est capable à tout moment de transférer sur disquette tout le contenu de la mémoire. Fini les interminables séances de chargement de cassettes avec leur "reset" intempestifs ou les laconiques "Rewind ".
Avec une imprimante graphique, le Disciple permet la recopie instantanée d'un écran, même en plein milieu d'un jeu. C'est le polaroïd en noir et blanc ! Pratique pour authentifier les records.
Je vous vois, oui, vous là, sérieux dans un coin... Les jeux ne vous intéressent pas, ça se voit et vous rêvez d'un réseau. Votre souhait est exhaucé : merci le Disciple ! On peut désormais coupler jusqu'à 64 machines et les faire communiquer entre elles.
Pour gérer tous ces périphériques, le Disciple a besoin d'un logiciel livré sur cassette. La syntaxe des commandes

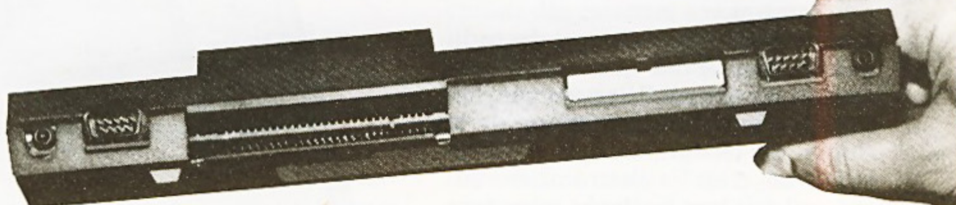


nouvelles est aussi simple que celles du Spectrum. Bien évidemment, vous ne profiterez pleinement de ses qualités que si vous utilisez un (ou 2) lecteur(s) de disquettes et une imprimante. Le logiciel livré permet de définir la configuration utilisée. Pour ce faire, il vous fera subir un interrogatoire dans les règles de l'art mais, une fois définie, cette configuration sera sauvegardée sur la disquette, dans un fichier "SYSTEM" copiable sur toute autre disquette par un simple backup.
Seuls ceux qui ont souffert sur un Spectrum doté de son simple lecteur de cassettes peuvent dire quel plaisir ils éprouvent à travailler avec les disquettes. A chaque programme sauvegardé sur disque est affecté un numéro d'ordre choisi automatiquement par le "Disciple". Le contenu d'une disquette est indiqué par son directory, très complet ou abrégé. 40 ou 80 fichiers peuvent être contenus par une disquette selon qu'elle est en simple ou double densité.

L'intérêt de la touche "snapshot"

Les plus malins d'entre-vous retiendront l'intérêt de la touche "Snapshot" permettant de passer un programme présent en mémoire sur disquette, même s'il est protégé. Attention toutefois à l'utilisation que vous ferez de ces logiciels !
Le "Disciple" peut aussi être invalidé, si sa présence ne convient pas à l'un de vos autres périphériques : ça peut servir...

Duchet Computers a bien fait les choses : pour commercialiser le "Disciple" dans notre pays, on nous a élaboré une notice en français, de quelques 28 pages. Quelques conseils de programmation y sont prodigués, ce qui garantit une utilisation aisée de l'interface dès la première prise en main. Au fait, saviez-vous qu'il est possible de se procurer chez Duchet des composants pour le Spectrum ? Si le vôtre tombe en panne, ils feront des miracles...



MAGNETOPHONE, CASSETTES ET AZIMUT

Quelles sont les qualités premières d'un utilisateur d'ORIC ou SINCLAIR ? Savoir manier le tournevis et posséder une bonne dose de patience, rien que cela ? Et pourquoi donc ? Tout simplement pour pouvoir charger sans s'énerver ses cassettes de programmes.
Eh oui, hélas... Il est encore des ordinateurs qui n'ont pas totalement dompté les vices de l'électronique. Ici, c'est une mauvaise conception de la routine de chargement qui en est la cause. Là, c'est les électroniciens qui ont mal fait leur boulot et nous font cadeau d'un circuit d'entrée cassette mal adapté. Dans les deux cas, c'est l'utilisateur qui paye, dans tous les sens du terme !



S'il faut se contenter du magnétophone, sachons choisir le bon

Avec un peu de savoir faire, on évitera d'être trop vite dégoûté par ce premier contact avec l'informatique. Ah, si l'on avait un lecteur de disquettes... Alors, s'il faut se contenter du magnétophone, sachons choisir le bon.
Mis à part les machines bénéficiant de magnétophones dédiés, souvent baptisés "data corder" (et encore, nous avons vu que ce n'était pas forcément une garantie notamment avec le SPECTRUM +2 d'Amstrad), les micro-ordinateurs sont livrés sans aucun conseil pour l'achat du magnétophone qui servira à charger et sauvegarder les programmes. L'utilisateur aura tout intérêt à choisir son modèle en respectant les critères suivants :

•

— Contrôle de volume réglable. C'est toujours le cas.

— Contrôle de tonalité réglable. Tous les modèles ne possèdent pas cette commande pourtant bien utile.

•

— Entrée micro et sortie haut-parleur par jack. C'est en général le type de prises qui équipent les cordons assurant la liaison ordinateur-magnétophone.

•

— Bonne conception mécanique. A trop vouloir économiser, on risque des déboires. Les magnétophones de bas prix sont souvent mal conçus et la bande est freinée ou mal guidée dans son défilement. Il en résulte une variation de la fréquence des signaux enregistrés se traduisant par l'échec du chargement.

•

— Alimentation piles et secteur ou alors, prévoir en permanence un lot de piles neuves en remplacement.

•

— Bannir les magnétophones stéréo ou les platines de chaînes HI-FI. Le chargement des programmes s'accommode mal d'une lecture en stéréo.

•

Enfin, dernière qualité indispensable :

— Posséder un réglage d'azimut de la tête qui soit accessible de l'extérieur.

Vous avez dit azimut ?

Vous avez dit azimut ? Ce terme savant mesure en fait un angle : celui que fait l'axe de la tête magnétique par rapport au défilement de la bande. En principe, la tête est rigoureusement perpendiculaire à l'axe longitudinal de la bande magnétique. Toute variation de cet angle se traduit par une variation, audible ou non, du son en sortie du magnétophone.
Dans la pratique, que se passe-t-il ? Une cassette de bonne qualité fera défiler sa bande devant la tête magnétique et perpendiculairement à celle-ci. Mais si la cassette présente un léger défaut mécanique (boîtier vrillé, par exemple) ou si la trappe de fermeture du magnétophone ne se positionne pas bien, l'axe de la bande magnétique ne sera plus rigoureusement perpendiculaire à la tête...
Autre source d'écart azimutal : les cassettes sont dupliquées en grandes séries sur des bancs professionnels aux qualités souvent irréprochables, mais lorsque la cassette arrive sur votre magnétophone, rien ne garantit qu'il n'y ait pas un léger écart d'azimut par rapport au banc de duplication.
Toutes ces causes font qu'il y a tout intérêt à pouvoir agir sur la petite vis qui modifie l'azimut de la tête. Mais attention, il faut savoir dès le départ que, si l'on touche à l'azimut pour lire une cassette récalcitrante, celles qui se chargeaient auparavant sans problème risquent d'en poser dorénavant. Il y a tout intérêt à considérer une cassette comme étant la référence pour re-régler la tête par la suite.

Comment procéder au réglage d'azimut ?

Comment procéder au réglage d'azimut ? C'est très simple : il faut soit disposer d'un oscilloscope, soit avoir une bonne oreille. Négligeons le premier cas qui n'est certainement pas le plus fréquent et travaillons à l'oreille. L'outil idéal est le tournevis d'horloger avec une lame de 1 à 1,5 mm maximum. Mettre la cassette en lecture et écouter très attentivement le son produit. Tourner d'un huitième ou d'un quart de tour la vis de réglage ; le son doit varier : il s'assourdit ou devient plus aigu. S'arrêter au point où le son est le plus aigu... et le plus fort. Répéter l'opération deux ou trois fois pour s'assuser du réglage. Il ne reste plus qu'à lancer le chargement de la cassette...
Une dernière recommandation concerne le choix des cassettes : bannir les C90, éviter les C60 bon marché et choisir des cassettes ayant des guides internes de défilement. Ne pas prendre des cassettes au chrome si votre magnétophone ne possède pas la commutation correspondante. Il existe des cassettes de courte durée, dites "spéciales informatique" alors, pourquoi ne pas les choisir ?

Voir bon de commande page 77

ENQUETE LECTEURS

Vous lisez pour la première fois **ARCADES**, peut-être nous connaissez-vous au travers de nos autres titres ? C'est un avantage pour vous !
Notre équipe souhaite connaître vos goûts, vos critiques, vos suggestions.
Merci de nous répondre.

Les 20 premières réponses tirées au sort recevront une bande dessinée.

Vous êtes ☐ du sexe Masculin ☐ Féminin

Vous avez ☐ moins de 15 ans ☐ moins de 18 ans
☐ moins de 25 ans ☐ au dessus

Si vous nous lisez, vous possédez sans doute un ordinateur !
Précisez la marque : ____
Combien de temps passez-vous avec lui : ____
Combien de membres de votre famille utilisent l'ordinateur : ____
L'ordinateur est utilisé pour :

☐ jouer ☐ programmer ☐ comme aide dans les études

Vous êtes : ☐ profession libérale ☐ cadre
☐ employé ☐ étudiant
☐ dans l'enseignement ☐ sans profession

Votre profession a-t-elle un rapport direct avec l'informatique ? ☐ oui ☐ non
Utilisez-vous des logiciels ☐ de jeu ☐ des utilitaires
Possédez-vous un minitel ? ☐ oui ☐ non
Utilisez-vous le minitel pour l'annuaire ☐ oui ☐ non
pour vous informer ☐ oui ☐ non
pour jouer ☐ oui ☐ non
Quel est l'article qui vous a le plus intéressé dans ce numéro ? ____
Celui qui a le moins d'intérêt pour vous : ____
Que souhaiteriez-vous trouver dans Arcades ? ____
Lisez-vous régulièrement des revues techniques ? ☐ oui ☐ non
Lesquelles : ____
Lisez-vous la presse quotidienne et hebdomadaire ? ☐ oui ☐ non

Pour nous répondre 2 solutions :

Vous souhaitez rester anonyme. Alors envoyez cette enquête sans vos coordonnées.

Seconde solution : vous remplissez le bon et vous pouvez gagner un livre !
Renvoyez votre fiche à Editions SORACOM - Enquête Lecteurs Arcades - BP11 - 35170 BRUZ.

✂- -

NOM ____ Prénom ____
Adresse ____
____
Code Postal ____ Ville ____

PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

☐ ASTROLOGIE PRATIQUE ________________________ 80,00 F

NOM ____________________ Prénom ____________________

Signature

Adresse ____

Code postal ________________ Ville ____________________

Ci-joint chèque de ____________ F au nom des Editions TESLA – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

©FBG 87

Voir bon de commande page 77

CRAFTON ET XUNK

Arcade/Aventure

Quel désordre dans ce centre de recherches des terriens ! Et quel architecte a bien pu concevoir un tel enchevêtrement de salles et couloirs ! Même les Egyptiens avec leurs pyramides classées parmi les merveilles du monde (des terriens bien sûr...) ne rivaliseraient pas avec les constructeurs de ce centre où est caché ZARCAS, l'ordinateur le plus puissant de la galaxie. Au moins, avec Toutankhamon, il n'y avait pas de risque que la terre explose... Zarcas, lui, peut s'il est programmé à cet effet déclencher le chaos général dans notre galaxie. Ah ! Ces terriens ! Et en plus, c'est moi que le sort a désigné... Je n'aurais pas pu tomber malade ? Non ! Alors aujourd'hui, on m'a catapulté sur la planète Terre et maintenant je dois pénétrer dans ce centre et détruire Zarcas.

Ah ! J'oubliais de me présenter : Crafton, androïde et l'autre avec une allure de poussin d'un jour c'est Xunk, le podocéphale.

Alors, mettons un peu d'ordre dans le cerveau plastique que je cache sous mon bonnet : "Afin de pénétrer dans la chambre de Zarcas découvrir le code d'accès". Quel code d'accès ? Ça y est, je me souviens : "Code composé de huit chiffres, chacun d'entre eux détenu par un savant". Hum ! Il va donc falloir rencontrer des scientifiques et les faire parler. Heureusement que j'ai une bonne mémoire, car Otto m'avait dévoilé quelques "trucs" avant mon départ : "les seringues font parler les savants ; les bouteilles, les fleurs sont des objets utiles". Bref, toute une liste de recommandations que je ne vais pas énumérer car le temps presse et je dois accomplir ma mission.

Xunk me regarde, je respire une dernière fois et "clic" je déclenche le Joystick qui me fait pénétrer dans le centre. Maintenant, repérons rapidement les lieux,



dirigeons-nous vers les issues (en n'oubliant pas les objets précieux qui pourraient nous rendre service) et ne gaspillons pas trop d'énergie.

Dix pas à gauche et voilà une bouteille, je la saisirais volontiers mais les premiers gardiens de Zarcas me barrent le passage et tentent de me dérober un peu de mon énergie... Hop ! Je saute, j'évite de retomber sur cet horrible robot métallique et, à grands pas, je me dirige vers la porte de droite. Au fond, près d'une issue, je prends un bouquet de fleurs, je tente le passage de force vers la porte, mais deux canards bleus me poussent et m'expédient d'où je viens. Dans un bond, je me retrouve sur le dos d'un robot triangulaire (je crois que les terriens nomment cela une enclume) et, miracle, il me guide vers la porte. Pourtant, les canards ont tenté de l'en empêcher.

Je pénètre alors dans un couloir ;



c'est bizarre, celui-ci n'est pas gardé. Une porte et je découvre une nouvelle pièce, j'y aperçois une cabine holophonique. Ouf, je vais y faire le plein d'énergie, car je ne suis plus qu'à 34 pour cent de mon potentiel. Mais quels sont ces deux terriens aux allures étranges ?

Des punks ? Vite, quittons cette salle...

Un peu plus tard...

Voilà dix-huit pièces que nous traversons et toujours pas de Zarcas. Nous n'avons que trois chiffres du code et je suis plein d'hématomes. Je suis tant tombé, je me suis tant heurté aux gardiens que mon énergie a presque entièrement disparu. Un bref instant, je saute sur un tabouret pour admirer le décor de l'une des salles. Malgré le désordre apparent, c'est vraiment chouette tout de même. Ces terriens sont décidément très doués en ce qui concerne le graphisme et l'animation de leurs robots. Quant à la musique, elle n'est guère variée mais elle est très jazz. Il a bien de la chance ce Zarcas d'être entreposé dans un si agréable environnement...

*Testé sur **ATARI***

INFO-JEUX
36 15 CHOK

© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

" Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :



THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller.
Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chûte présent à tout instant.
Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances.
A toi de jouer ! Patrice Martin

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE

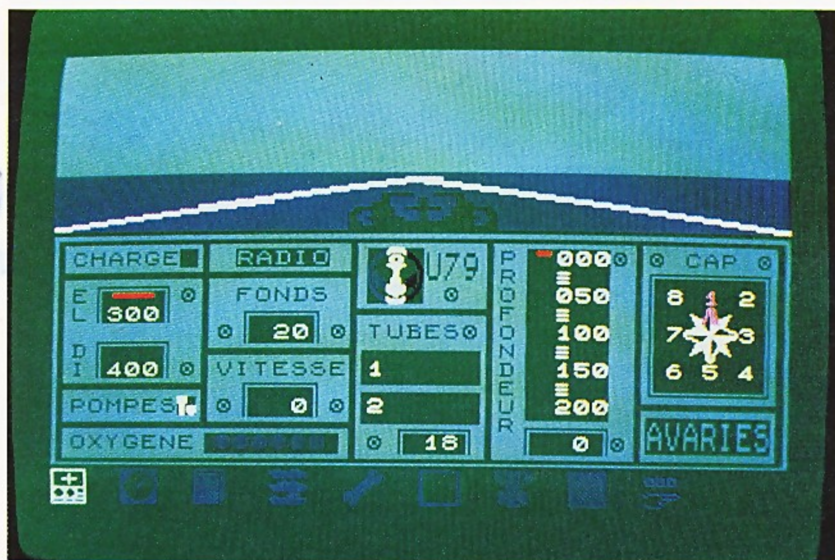


INFOGRAMES

La micro-spectacle

LES CADEAUX INTELLIGENTS

Compilation



BLUE WAR

Simulation

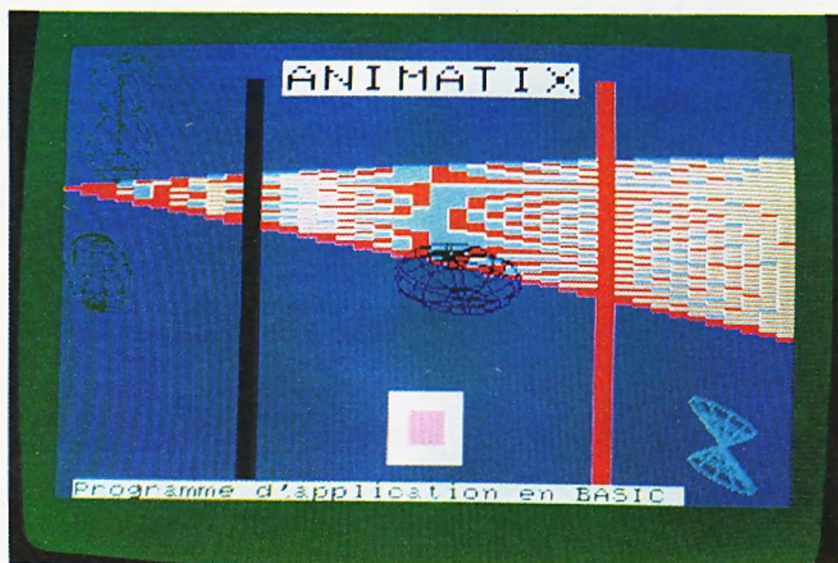
Combien de joueurs donneraient-ils leur âme à la seule fin de piloter un sous-marin ? Réponse : tous ou presque. Lorsque la réalisation est soignée et que les options sont nombreuses, le joueur ne peut être que comblé. Quoi de plus passionnant que la conduite d'un sous-marin. On retrouve la facilité de pilotage d'un bateau, avec en prime l'évolution en trois dimensions. Toutes les fenêtres sont obtenues depuis une barre de menu principal. L'écran central permet un pilotage facile et une vision des alentours, l'écran radar ou sonar (en surface ou en plongée) informe de la présence de bâtiments dans les parages. Une carte est prévue pour situer le capitaine au milieu d'une mer ennemie. La radio permet de communiquer avec la base. Le joueur dispose aussi de quelques informations qui se révèleront parfois utiles telles que rapport des avaries, description de la flotte ennemie, ou livre de bord. Tout est réuni pour partir en mission ou pour échouer lamentablement dès la sortie du port (rassurez-vous, ce genre de mésaventure arrive une fois ou deux, mais rarement plus, car Blue War est un simulateur qui se prend très facilement en main et qui procure beaucoup de plaisir.

ANIMATIX

Utilitaire

Voilà sans doute le logiciel qui restera dans la mémoire de tout pos-





sesseur de Thomson. C'est l'un des meilleurs utilitaires de création de graphiques et d'animation sur cette machine. Grâce à un menu de création d'une grande qualité et d'une souplesse infinie, il est possible d'éditer des dessins ou même des séquences. Un écran bourré d'icônes permet une multitude de traitements. On peut bien sûr changer et modifier toutes les couleurs de la palette ou effectuer des rotations dans tous les sens. Il est même possible de travailler une séquence d'animation en mode image par image grâce à des options telles que "projection lente" qui fait défiler les dessins dans un ordre défini. Le graphisme des Thomson nouvelle génération va désormais être utilisé à fond pour le plus grand plaisir de nos yeux. Il faut aussi préciser qu'une fois les dessins et/ou les animations définies, il est possible de les utiliser à partir d'un programme BASIC, rivalisant alors avec l'assembleur.

VOL SOLO

Simulation

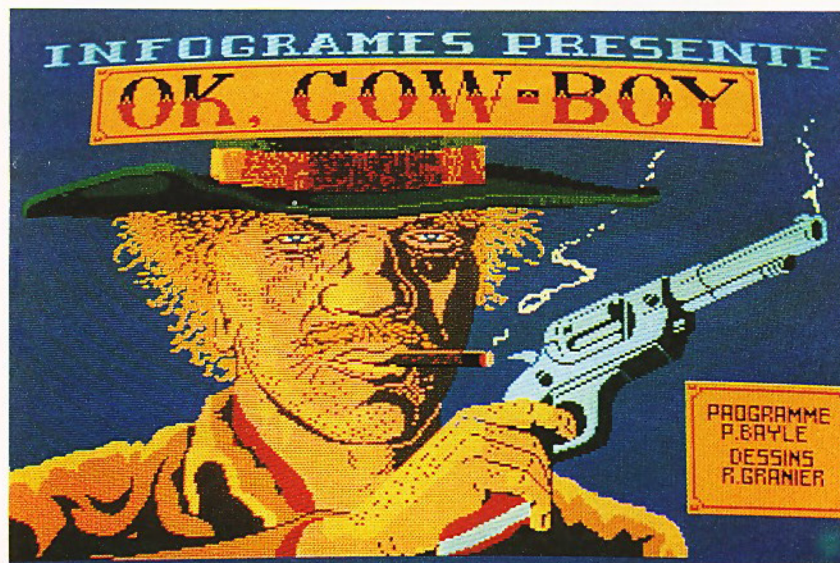
Tout bon joueur qui se respecte doit posséder dans sa logithèque un simulateur de vol. FIL nous propose le sien. Il s'agit de piloter un petit avion de l'aéropostale, mais comportant tout de même les quelques instruments indispensables de nos jours. Le départ se fait depuis une petite piste qui peut être choisie au Kansas, en Orégon ou au Colorado. Ces pistes sont citées par ordre de difficulté. Comme dans tous les classiques de la simulation de vol, on peut s'entraîner à l'atterrissage, au décollage, au vol, aux instruments (très intéressants pour parfaire la connaissance de toutes les notions). La notice décrit même très explicitement les différents modes de pilotage. Après nous avoir expliqué les bases de vol, elle détaille les techniques avancées telles que la navigation VOR (utilisation des balises radio) qui permet de voler sans aucune visibilité.

*Testé sur **THOMSON MO6***



OK COW-BOY

Aventure/Arcade

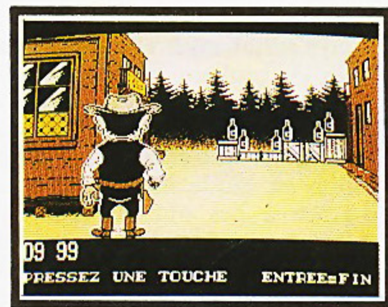


Dis moi, tonton, on joue au cow-boy ?
— Par ce temps ? As-tu déjà vu le Far-West enneigé ?
— Mais, ce n'est pas la peine de sortir, on peut jouer sur le micro ! Voilà ce que vient de me proposer mon neveu. En effet, ses camarades lui ont offert : OK COW-BOY pour son anniversaire.
Huit ans et il espère m'abattre... Enfin... Je vais le laisser gagner, nous aurons plus vite terminé la partie.



Tout d'abord, séance d'entraînement au tir : viser des bouteilles, c'est un jeu enfantin... Ça y est, le signal retentit et je dégaine mon arme, je vise : feu à volonté... Mais, que se passe-t-il ? Mon arme serait-elle enrayée ? Les dix secondes qui m'étaient accordées se sont écoulées et seule une bouteille a volé en éclats. Mon neveu, lui, en abat cinq dès le premier essai. Je suis furieux. Je vais prendre ma revanche tout à l'heure, lorsque nous allons "jouer pour de bon". Plus question de le laisser gagner. Nous séparons le champ en deux parties, car nous ne devons pas voir la progression de l'adversaire. Tant mieux, au moins, je l'aurai par surprise et "pan, pan... pan", il s'écroulera sans avoir eu le temps de porter la main sur son arme.

Première édition : tendre une embuscade. Je place mes trois hommes à l'opposé les uns des autres ainsi, la ville entière sera entre mes mains.
Tout d'abord Jack, le plus petit, à l'extrême ouest, puis Bob au centre et Bill à l'est.
Bob, la main droite sur son arme, les bottes éperonnées, la mine un peu rouge d'un pilier de saloon, marche à grands pas dans la rue vide, guettant l'arrivée possible d'un adversaire. Un coup d'œil à gauche, un à droite et il repart vers le sud. C'est certainement là que se cache ce minable de shériff. Pas un bruit, la ville est étrangement déserte... Bob passe devant la maison du fossoyeur, un regard sur le cercueil... Bientôt le shériff y dormira... Bob dépasse le saloon. Il ne s'est même pas arrêté (l'heure doit être vraiment grave...).
Parfois, quand la ville n'est pas vide comme aujourd'hui, Bob passe tellement de temps au saloon qu'il lui arrive de ne plus se souvenir par où rentrer chez lui. Il marche alors pendant des heures avant de reconnaître la porte de son domicile. Il est vrai qu'elles se ressemblent toutes ces maisons, tout est brun, comme le chapeau de Bob.
Et ce silence qui n'en fini pas... Ma main commence à se crisper sur mon arme (oh ! pardon, sur mon joystick). Je suis prêt à tirer à chaque coin de rue. Je dois me défendre, de toute façon, ce coyote de neveu ne pourra pas abattre mes trois cow-boys et puis ça n'est qu'un jeu. Pourtant, le graphisme et les animations sont si réels que l'on s'y croirait malgré la monotonie des tons et le



silence trop pesant.
Non ! Je n'aurai pas le temps de dégainer, mon neveu est plus rapide que moi et Bob s'écroule. La partie n'aura duré que quelques minutes et le niveau soit-disant facile m'a semblé plutôt corsé.

Testé sur THOMSON TO9

EDEN BLUES

Aventure/Arcade

Un mur de briques recouvert de graffitis, une fenêtre derrière les barreaux de laquelle Jo, les sourcils épais, les mains crispées à la ferraille de sa cellule, fait le plein d'énergie. Il lui faudra de la vitalité, de la force, de la témérité afin de quitter sa prison. La vieille rengaine au tempo blues rythme la vie de Jo. Les heures défilent, la lune succède au soleil et toujours la même solitude au fond du cachot. Jo quitte son lit (ou plutôt sa paillasse), fait les cent pas dans la cellule et s'arme de force pour ouvrir la porte. En quelques coups de pied, il parvient à abattre celle-ci et se dirige au hasard des couloirs du pénitencier. Soudain, une issue se présente à sa gauche, vite, il doit rassembler ses forces et défoncer cette porte ; mais attention, mieux vaut agir la nuit car les geôliers perdent une grande partie de leur potentiel d'attaque en l'absence du soleil. Une cour, une porte, le voici dans la cave et chacun sait qu'une bouteille de vin n'a jamais nui à quiconque pour reprendre toute sa vitalité... Il va falloir ruser pour faire le plein de boisson, car un petit robot jaune à allure de fourmi barre le passage. Vite, il faut trouver la sortie ! Hélas, un monstre métallique attaque Jo par derrière et ce dernier s'écroule après une salve de leur redoutable arme.

Jo est alors réduit au néant et sur le lieu du combat se dresse une tombe. C'en est fini du dernier survivant de notre monde ... Fini ? Non, pas tout à fait, car si Jo avait survécu, il aurait peut-être entendu la complainte d'une voix féminine : la dernière femme, elle aussi incarcérée depuis des lunes par ces terribles monstres au visage d'acier. Peut-être Jo avait-il perdu, lors de son séjour en prison, la notion de force et sans doute avait-il surestimé sa vitalité. Il est vrai que, du dosage de ces différentes capacités, dépendait sa survie. Il avait probablement trop "cliqué" le bouton de gauche de la souris ! Mais maintenant, il est trop tard pour ces quelques remarques car Jo est mort. Adieu Jo... (Ne t' inquiète pas Jo, dès demain, pendant la pause, je saisirai la souris, je ferai le plein d'énergie et cette fois nous repartirons pour l'aventure, nous déambulerons dans les couloirs de briques et peut-être les accords de blues nous conduiront-ils droit au paradis...).



Au fait, parfois Jo n'entend plus les quatre accords de musique américaine et, tandis qu'il cherche une issue, chaque pas résonne, chaque coup de pied retentit dans les couloirs et lorsqu'il se heurte à un mur, apparaît une bulle dans laquelle cette terrible onomatopée : " Aye"... Tout un programme... Le graphisme est attrayant : malgré la fadeur habituelle d'une prison, la tenue de bagnard de Jo crée un agréable contraste avec le décor. Alors, des critiques ?? Oui ! Avec Eden Blues ? Il s'en faudrait de peu que le goût du jeu ne me fasse revêtir la tenue de Jo...●

*Testé sur **ATARI ST***





LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Aventure



On ne s'amuse pas tous les jours, dans une agence de détective privé, lorsque le boulot vient à manquer. La neige recouvre Paris. Bouquiner reste votre seule occupation quand, soudain, une lettre est glissée sous votre porte. Elle vient de Mortevielle. Fébrile, vous la décachetez. Un flot de souvenirs vous revient en mémoire : le manoir de Mortevielle a bercé toute votre enfance, vous jouiez dans les couloirs, vous aimiez tant Julia, la maîtresse des lieux. C'est d'ailleurs elle qui envoie cette lettre. Que se passe-t-il ? Julia a l'air si angoissée, elle vous appelle au secours. Vous qui cherchiez un mystère à éclaircir, vous allez être comblé car, dès votre arrivée au manoir, vous apprenez le décès de votre parente. Vous entamez donc une enquête rigoureuse, dont l'aboutissement vous tient particulièrement à cœur. Est-ce une sombre histoire d'héritage ? Peu probable : Julia n'avait qu'une maigre fortune. De quoi s'agit-il alors ? Quel est ce signe qui doit vous être laissé derrière le ''mur du silence'' ? Pour répondre aux premières questions que vous vous posez, il est possible de parler aux gens, de les interroger, méfiez-vous tout de même car la curiosité n'est peut-être pas bien vue par tout le monde. Il faudra agir avec le tact dont vous faites preuve tous les jours dans votre agence (quand il y a du travail bien sûr).



Cette aventure ne serait qu'une histoire policière bien réalisée si le logiciel ne disposait pas en plus de la parole. Ouvrez l'œil (et le bon) mais surtout tendez l'oreille : la musique et la parole ayant été obtenues par échantillonnage, le résultat est carrément superbe, exceptionnel... (remplacez les pointillés par l'adjectif qui vous plaira, mais seulement après avoir entendu les merveilleux accents de la musique de présentation). En un mot : extraordinaire.

Même si le scénario avait été quelconque, les effets sonores lui auraient conservé une bonne part de son intérêt : c'est dire si ceux-ci sont impressionnants. Vous commencerez par interroger tout le monde, histoire de papoter et puis vous irez dans les bois pour le plaisir d'entendre les loups hurler, peut-être même recommencerez-vous le jeu à zéro dans le seul but d'entendre à nouveau la musique de présentation. (C'est grave docteur ? Mais non, ça m'est arrivé aussi au début).



Le conseil que l'on peut donc donner à tout ceux qui se lancent dans cette aventure, c'est de ne pas oublier la raison de leur venue à Mortevielle et ainsi percer le mystère de ce vieux manoir et de ses habitants●

Testé sur ATARI ST

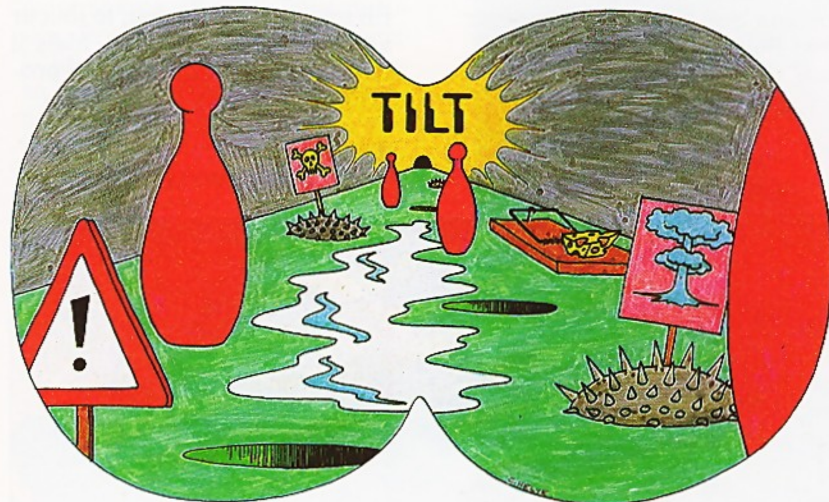
SUPER FLIPPARD

Arcade

Je suis une boule de flipper, qui roule, qui roule... Bon, vous connaissez la chanson ! Imaginez que vous soyez transformé en une grosse boule de flipper posée sur un tapis roulant. Vous voyez le tableau ? OK, on continue. Avouez que, dès le départ, c'est flippant ! Vous allez devoir rouler sur ce tapis bicolore en déséquilibre permanent et utiliser la vitesse acquise pour corriger les défauts de trajectoire. Même à la NASA, ils ne font pas mieux ! Accrochez-vous, ça va voler. Seules deux touches sont nécessaires pour jouer et il n'y a pas besoin d'avoir fait pyrotechnique ou l'etna pour comprendre le principe. L'inertie et différents gadgets disposés sur le tapis vont faire le reste et créent tout l'intérêt du jeu.



Au cours de votre voyage dans le monde des tapis roulants, vous allez rencontrer toutes sortes d'objets. Les premiers sont des quilles et ce sont aussi les plus importants car ils rapportent le maximum de points. Ces quilles sont disposées au hasard mais, quand le niveau de difficulté augmente, elles deviennent de plus en plus écartées, donc plus difficiles à toucher. Autre raffinement du jeu, l'inversion du sens de progression, sorte de marche arrière sans visibilité... Ce phénomène peut se produire en touchant des bumpers (oui, comme sur un flipper). Il faut alors se débrouiller pour atteindre un autre de ces bumpers, afin d'inverser le sens de la marche qui, si vous avez bien suivi et que vous n'avez pas la comprenette trop difficile, vous remettra en marche avant. Par chance, l'auteur du jeu qui n'est pas un vicelard a pris soin de grouper ces inverseurs de direction deux par deux, dans la plupart des cas. A vous de ne pas louper la perche ainsi tendue... Autre moyen de faire des marches arrière, les drapeaux. Ces derniers sont les pires traîtres qui existent car, si vous touchez la partie fanion, tout ira bien et vous marquerez des points, mais si vous touchez la hampe, alors là malheur à vous : c'est la marche arrière assurée. Et ce n'est pas tout... Pour le même prix, je vous propose encore quelques mines (achtung !) des trous dans le tapis (qui semblent être provoqués par des mites géantes) et des plaques de verglas dignes des routes sibériennes.

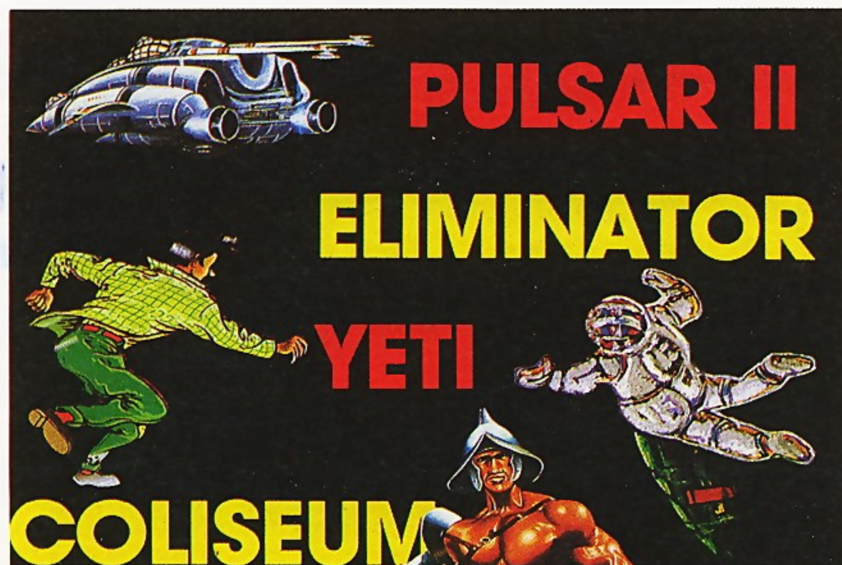


D'accès facile, Super Flippard distraiera pendant de longues heures les petits comme les grands, du début jusqu'à la fin. Et comme il n'est pas exigeant et se joue au clavier, il vous évitera d'investir dans un joystick : économie, économie...●

*Testé sur **TO8, TO9, TO9+***

PULSAR II - ELIMINATOR YETI - COLISEUM

Arcade



Loriciels propose cette compilation qui, comme l'indique le titre, est relativement bien fournie. Tous les jeux ayant des caractéristiques différentes, chacun pourra trouver son bonheur dans cet ensemble ludique.

YETI :
Le premier niveau de Yeti se présente comme un Donkey Kong. Heureusement, les autres tableaux sont un petit peu plus variés. On y trouve, par exemple, des chèvres sauteuses, des kangourous et aussi de très bons fruits très colorés (on serait tentés de dire : très juteux) qui rapportent des points (heureusement ! Ça serait trop bête de n'être venu que pour des prunes). Personne n'oubliera le méchant Yeti, car il saura se rappeler au bon souvenir de tout joueur qui présumerait de ses capacités.

PULSAR II
Si le thème de ce jeu avait été trop compliqué, le joueur n'en aurait pas eu pour son argent aussi, PULSAR II fait-il dans la simplicité. Votre avion décolle et balaye le paysage horizontalement. Vous découvrez alors des fusées bien cachées qui n'attendent que votre passage pour décoller. Des réserves de fuel vous sont accessibles si vous visez bien. Afin d'anéantir définitivement l'ennemi, il faut détruire les usines. Tout est donc réuni pour faire un bon jeu, simple et facile à comprendre. J'en connais qui vont bien s'amuser avec Pulsar II.

ELIMINATOR
Tient, il pleut des aliens, ce soir. C'est trop bête, j'ai oublié mon parapluie, heureusement que j'ai toujours mon super-laser avec moi. Je m'en vais annihiler tout ce petit monde d'un seul trait. Enfin, presque, car certains aliens ont des formes vraiment bizarres et sont très rapides. Ils tournent au-dessus de ma tête, ils se dédoublent, ils foncent sur moi, maman !!! Ressaisissons-nous. Un aventurier tel que moi, muni d'un joystick à double bouton de tir, se mettrait-il a avoir peur ? C'est impossible : alors, mort aux aliens !

COLISEUM
Que la vie était dure en ces temps antiques pour un étranger à Rome. Surtout quand cet étranger se mèle d'affaires louches. S'il se fait prendre, la justice sera impitoyable. Etre massacré par les gladiateurs dans le coliséum est une peine courante ; elle est radicale et cela amuse beaucoup les foules. C'est ainsi qu'un pauvre joueur se retrouve une manette dans la main, au milieu d'une arène. Un robuste gladiateur fonce sur lui. En improvisant un peu, le joueur arrive à parer les coups, mais il faudra faire quelques autres progrès pour réussir à survivre.

Testé sur
THOMSON MO & TO7-70



WIZBALL

Arcades

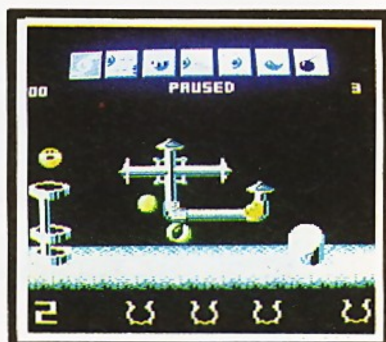


Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes avant que l'horrible Zark ne se décide à faire preuve de sa malfaisance une fois de plus... Autrefois, l'univers de WIZ était réputé comme le plus idyllique, le plus enchanteur et le plus coloré des univers dans toutes les galaxies à la ronde... Mais, aujourd'hui, il ne reste plus rien de cette féérie car Zark a la particularité de ne pas aimer les couleurs et le moins que l'on puisse dire, c'est que lui et ses lutins ont fait un travail impressionnant ! En effet, tous les paysages sont désormais gris et ternes (Zark aurait-il découvert la lessive qui lave moins blanc que blanc ?).

Maintenant, vous êtes, en la personne de Wiz, l'espoir de la dernière chance afin que vous puissiez retrouver le goût de vivre dans la joie et le bonheur des couleurs en compagnie de votre inséparable petit chat Catelite. Ah ! J'oubliais de vous dire que votre apparence physique est toute rebondie et véritablement rebondissante puisque vous êtes une magnifique boule verte avec deux yeux et une bouche s'il-vous-plaît !

Votre mission, vous la connaissez déjà : il s'agit de redonner des couleurs à tout l'univers de Wiz. Vous devez agir sur trois niveaux différents (un pour la couleur bleue, un autre pour la couleur verte et un dernier pour la couleur rouge) où vivent des formes de vie étrangères et hostiles. Sans être devin, je peux vous assurer d'une chose : dans les cinq premières minutes, vous allez friser la crise de nerfs car vous rebondissez, rebondissez... et parvenez très mal à vous diriger. La solution consiste à avoir accès aux différentes icônes présentes, ce qui vous permettra, entre autres, de mieux vous contrôler. De plus, lorsque vous atteignez la troisième icône, vous avez la possibilité de faire appel à Catelite qui vous est indispensable pour récupérer les gouttelettes de couleur qui sont précieusement stockées dans des chaudrons (un par couleur) se trouvant en bas de l'écran. Vous pourrez crier victoire lorsque vous aurez suffisamment de chaque couleur pour réaliser celle se trouvant dans un quatrième chaudron. Et ensuite ? Ensuite, vous repartez pour une nouvelle quête de gouttelettes afin de réaliser une nouvelle couleur...

Avec Wizball, vous pénétrez dans un monde qui s'avère au départ triste avec toutes ses nuances de gris. Vous êtes vite passionné pour réussir à discipliner votre balle et redonner de la clarté à tout cet univers où règne une bonne animation. L'idée est originale et la



technique de sélection des icônes un peu particulière ; afin que vous ne vous tiriez pas sur les cheveux comme je l'ai fait moi-même, je vais vous livrer mon secret : la notice d'emploi vous conseille d'appuyer sur la barre d'espacement pour sélectionner une icône... Et bien, non, pas du tout !!! Lorsque votre balle effectue un mouvement de bas en haut et de haut en bas, il vous suffit de maltraiter énergiquement votre joystick de gauche à droite... et de droite à gauche. Et ça marche ! Préparez-vous donc à pénétrer dans un monde tout à la fois étrange et attrayant avec un graphisme plus que correct...

Testé sur AMSTRAD CPC



MASSACRE

Avènture



Quelle sensation, lorsque tout le monde a quitté la fête foraine, de s'aventurer seul dans les stands. Surtout n'oubliez pas de vous armer de votre courage habituel, avancez d'un pas ferme, allez droit au but et ne vous découragez pas trop vite, car les embûches sont nombreuses. Vous devrez découvrir les multiples astuces qui vous permettront de progresser et peut-être de percer le mystère de MASSACRE. Attention, ce jeu s'est fixé pour but de vous donner les frayeurs de votre vie. Si seulement votre curiosité n'était pas si aiguë, vous auriez pu rentrer chez vous bien tranquillement et rien ne se serait passé. Mais voilà, vous n'auriez jamais trouvé cette clé (très mal cachée d'ailleurs) qui ouvre la porte d'entrée. Abandonné, transi de froid, la seule solution reste dans la résolution de l'énigme. Aucune indication n'est donnée et vous devrez tout découvrir par vous-même (mystère, mystère !). Reconnaissez que c'est tout de même beaucoup plus excitant. De cette manière, si vous faites une erreur, vous vous en mordrez les doigts.

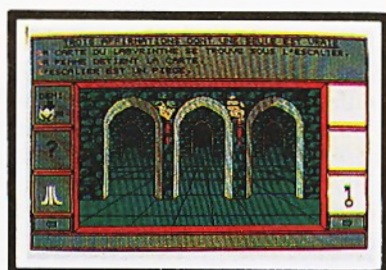


Agrémenté d'un graphisme soigné et d'une bonne dose d'humour, Massacre recrée pour vous l'ambiance d'un film d'horreur. On y retrouve l'ingrédient classique de la terreur : une source jamais tarie d'hémoglobine. Au détour d'un labyrinthe apparaîtra peut-être le spectacle d'une horrible mutilation. D'abord terrorisé, vous rassemblerez au plus vite vos esprits pour ne pas rester dans les parages. La perspicacité et la déduction sont les maîtres mots de cette aventure car, si vous préférez vous fier à votre instinct, cela pourrait bien vous coûter la vie. On raconte d'ailleurs l'histoire d'un jeune aventurier qui, ayant entendu des gémissements en provenance du premier étage, ouvrit la porte d'une chambre, y découvrit une jolie fille des plus dénudée. Il ne profita pas longtemps du spectacle puisque sa mort fut aussi rapide qu'atroce.

L'utilisation est facile grâce à la souris ; il suffit de cliquer sur un objet pour s'en emparer. Rappelez-vous que les objets les plus utiles sont toujours les mieux cachés. Le nombre d'objets transportés dans votre besace étant limité à trois, ne vous chargez pas inutilement.

Massacre nous montre combien est cruel l'envers du décor d'un stand de fête foraine. Surtout, ne croyez pas les gens qui vous soutiennent que tous ces monstres ne sont que des mannequins, ces personnes n'ont pas encore vu "Massacre".●

Testé sur ***ATARI ST***



RUNWAY II

Simulation

Partez aux commandes d'un bolide de course et ne vous laissez pas rattraper par vos poursuivants. Sous un soleil de plomb, les pneus s'échauffent vite et la mécanique souffre. Mais rassurez-vous, si vous passez la première étape, ce dont je ne doute pas un instant, vous êtes déjà un pilote chevronné ; sinon, pourquoi s'être inscrit dans cette course ? De nuit, il est difficile de discerner les autres concurrents, ne donnez pas de coups de volant trop brusques car, en plus des possibilités de collisions, vous pourriez bien effectuer une sortie de route au plus mauvais moment. Les virages se succèdent dans tous les sens, les pneus crissent et la voiture de devant semble inaccessible. Mais vous n'êtes pas du genre à vous laisser tenir tête par des chauffards. A la sortie d'un virage, vous profitez de l'aspiration pour doubler. La foule est au bord du délire, mais vous n'entendez rien dans votre casque insonorisé. Pour vous détacher du reste des concurrents, vous enfoncez la pédale d'accélérateur (manette vers l'avant). Mais attention au prochain virage ! Il s'agit en effet d'un interminable tournant. Ce sera également le tournant de votre course, vos pneus, ayant perdu de leur efficacité, vous lâchent au moment où vous alliez retrouver la ligne droite. Enfer et damnation ! Une nouvelle fois, la prestigieuse coupe de RUNWAY II vous échappe. De retour dans votre stand, les mécaniciens ont préparé une nouvelle voiture, elle possède les mêmes caractéristiques que la première, mais les réglages ont été affinés pour vous permettre de triompher cette fois-ci. Bien installé dans le cockpit, vous retrouvez tous les instruments habituels : volant très souple (manœuvré au joystick ou au clavier), un accélérateur très franc et un frein très efficace. Votre boîte de vitesse comprend, elle, deux rapports qui vous permettront d'obtenir une vitesse optimale. Malheureusement, vous ne semblez pas être doué pour les parcours trop sinueux, ni le verglas. RUNWAY II présente l'immense avantage de proposer une redéfinition du circuit. L'écran se remplit donc de symboles chaînés représentant le circuit. Avec les flèches, vous pourrez accentuer chaque virage ou bien le transformer en ligne droite très facilement. Le climat sous lequel s'effectuera chaque course est redéfinissable de la même manière. On trouve, au choix, une plaine ensoleillée (le plus facile), une nuit sans lune (ça se corse), ou bien pire encore, le verglas ou le bord de mer. Un jeu qui ressemble beaucoup à RALLY II que l'on avait pu voir sur d'autres machines. Distrayant et récréatif, telles sont les qualités du programme.



Machine : THOMSON





BACTRON

Arcade



Quelle migraine !... Et aucun remède... Voilà trois fois que je consulte un médecin et toujours la même réponse : "rien à faire pour votre migraine, elle est due à l'ennui, alors à vous de lutter". J'ai même acheté un manuel de physiologie. Peut-être cela provient-il de mon système nerveux... En tout cas, j'ai très mal et mon entourage est fatigué de me voir toujours malade. Ce midi, on m'a offert un "remède miracle". J'espère que ça marche. Je ne voudrais pas faire de publicité, mais il s'agit d'un médicament sous forme de cassette à glisser dans le micro. Son action est la libération des enzymes de guérison grâce à l'intervention de Bactron... J'ai alors saisi mon dictionnaire médical à la page des B, juste entre barbiturique et bacille.

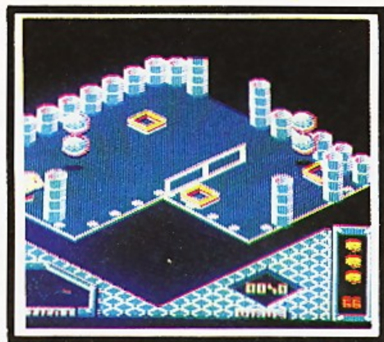
Une illustration m'a fait comprendre qui était Bactron : un petit être unicellulaire muni de tentacules lui permettant le déplacement, possédant une bouche par laquelle il peut détruire les virus dans les différents organes, les capillaires, les neurones, etc. Mais il est fait appel à la prudence, car Bactron peut périr par manque d'anticorps.

Le moment crucial est arrivé. Mon micro ingère la cassette, ainsi je visualise la progression de Bactron au fond de mon organisme. Quelle surprise ! Moi qui avais appris par cœur toutes les planches d'anatomie au programme de première année de médecine, je découvre un paysage tout à fait différent.

Bactron pénètre dans ma bouche, active les enzymes jaunes et cubiques et se dirige vers l'œsophage. Une lutte acharnée s'engage alors entre Bactron et d'horribles microbes verts, tout hérissés. Bactron n'oublie tout de même pas de libérer la chaîne d'enzymes et se dirige ves l'estomac. Au passage du cardia, la bataille fait rage mais Bactron sort vainqueur et peut regagner le système digestif. Un léger mieux me laisse à penser que Bactron est mon médicament miracle, mais je dois l'aider à parcourir son chemin dans le complexe dédale de mes artères.

Bactron suit le flux de mon sang et terrasse les différents gênes nuisibles à ma santé. Je ne souffre presque plus et ma température reste stationnaire.

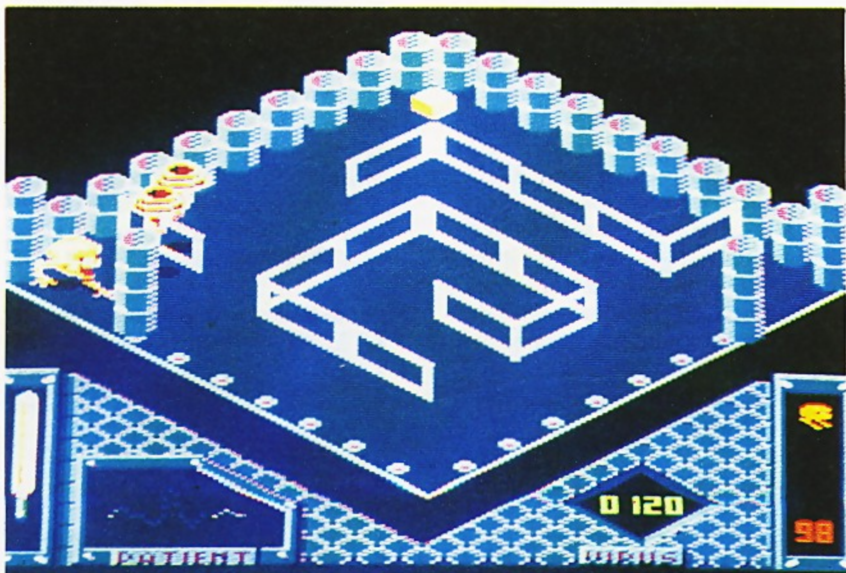
Bactron part alors délivrer les défenses naturelles de mon organisme stockées dans mon cerveau. C'est là le plus périlleux de l'expédition. De là, dépendra ma guérison ou... ma mort. Je dois faire confiance à Bactron et surtout le guider de façon à ce qu'il évite les microbes plus dangereux qu'ailleurs.



Le voilà le long d'un axone, mais hélas, il se fait contaminer par un virus au détour d'une connexion neuronique.

Le thermomètre éclate, la course de l'oscillographe s'aplatit, le "bip" de l'électroencéphalogramme sonne désespérément. C'est fini... Pas de musique, mais un graphisme trois dimensions pour les enzymes cubiques, les microbes vifs et colorés et un Bactron ressemblant à une pieuvre, telle est la dernière image de mon organisme avant que je ne ferme définitivement les yeux.

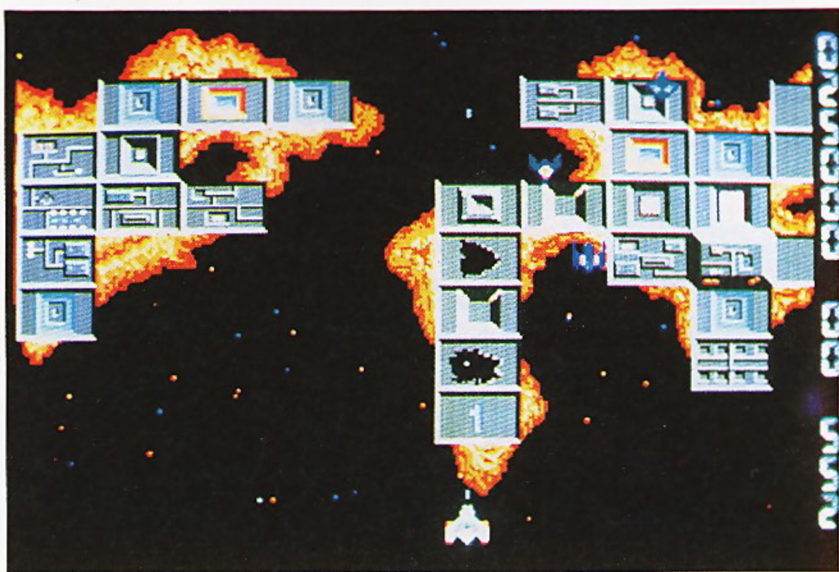
Testé sur MO6

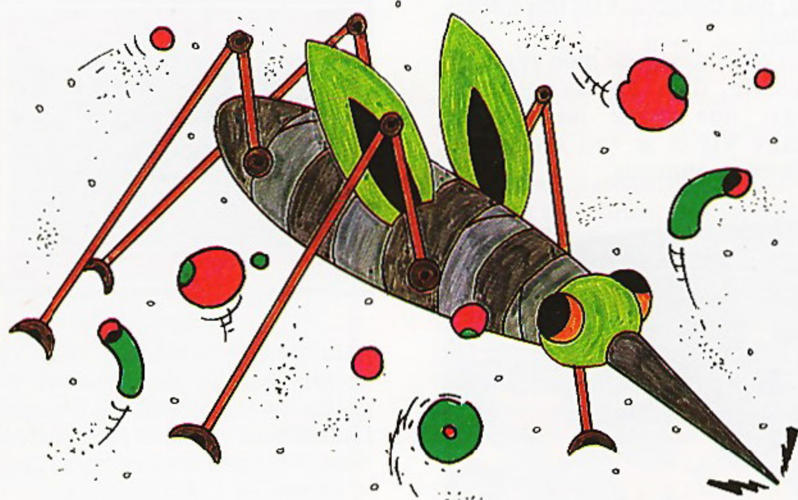


QUASAR

Arcade

Les fabricants de joysticks peuvent se frotter les mains : avec des jeux comme Quasar, le stock de petits manches en plastique doit fondre rapidement. Quasar n'est ni un jeu d'aventure, ni un logiciel de réflexion. Il se classerait plutôt dans la catégorie, ô combien décriée, des jeux d'arcade. Décriée parce que souvent assimilée à pauvreté du scénario. Celui de Quasar n'est pas époustouflant d'originalité : vous êtes le seul défenseur de l'humanité contre les méfaits de l'empire Quasar. Celui-ci se retranche derrière 16 bases camouflées sur des astéroïdes errant dans l'espace. Votre "trident" alias "vaisseau spatial d'intervention immédiate" devra, à lui seul, venir à bout de ces forteresses, sans user prématurément les vies que l'on vous a confiées. Qui dit simplicité du scénario ne dit pas forcément absence d'attention. Lâchez donc un instant le joystick que vous secouez frénétiquement, il ne suffit pas de tirer dans le tas, encore faut-il savoir où se trouve le tas. Sur certaines des briques constituant le dallage de la base, on trouve des protubérances colorées. Il s'agit là de vos objectifs. N'oubliez pas de vous protéger des attaques horrifiantes de petits moustiques métalliques. Je dis moustiques mais, en fait, on trouve plutôt des cylindres, des ballons et quelques avions. Cette fois, pas de scrolling durant le jeu : la base reste fixe afin que vous puissiez mieux viser les carrés-cibles. Insistez bien : les objectifs ont quelquefois besoin de plusieurs tirs au but avant d'exploser (même que ça fait des trous partout et même que c'est pas beau). La base, une fois débarrassée de ses défenses, se met à clignoter. Le tableau suivant vous oblige à traverser un champ d'astéroïdes. Si vous parvenez à vous en sortir sans une égratignure, vous obtenez un bonus. Ensuite, une autre base apparaît, plus difficile à rayer des cartes que la précédente. C'est la triste vie des joueurs d'arcade : toujours remettre le joystick sur la table sans attraper des crampes.





La réalisation graphique ne souffre aucun reproche, animation et couleurs sont parfaites. Les blasés de l'Atari ST lâcheront simplement un "bof", en revanche, les novices de surcroît fanatiques d'arcades seront vraisemblablement enchantés par la qualité du jeu (comme dans les cafés, disdonc !).

A essayer pour se défouler en toute quiétude.●

Testé sur ***ATARI ST***

SPACE GAME

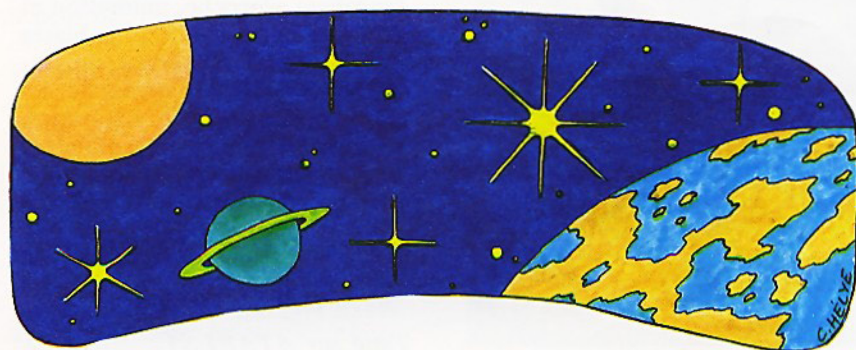
Arcade



SPACE GAME : jeu d'espace ; en voilà un titre pour cette mission que je dois mener aux côtés de mes amis de la flotte d'intervention spatiale !... Pour moi qui suis aux commandes, il ne s'agit guère d'un jeu (malheureusement). Je suis chargé d'aider les Xerriens (habitants de la planète XERRUS) à se défaire de leurs envahisseurs. Certes, nous y sommes entraînés, nous autres gladiateurs des temps modernes... Mais tout de même, j'aurais préféré tester chez moi et prendre une disquette de jeu. Là, au moins, pas de risque et quel divertissement... Mais revenons à nos moutons (ou plutôt à nos Xerriens...). Xerrus, planète très riche en minéraux, est trop souvent la proie des conquêtes ennemies. Aussi, en bons voisins, nous avons décidé de les aider à mettre fin à cette perpétuelle guerre. Nos moyens : de simples vaisseaux spatiaux, très maniables, armés de canons à laser.

Nous devons par tous les moyens détruire ces puissants ennemis dont la flotte possède divers types d'appareils tous plus perfectionnés, plus dangereux les uns que les autres.

Aux commandes de mon engin, je visualise, dans un champ assez large, une partie du système solaire VII et je vois croiser les vaisseaux ennemis.



Mon tableau de bord est assez impressionnant mais je n'ai pas accès à toutes ses fonctions.

En effet, il est fréquent qu'à bord nous transportions des Xerriens, aussi, mon poste de pilotage possède-t-il quelques écrans sur lesquels défilent des informations codées que seul un Xerrien peut décrypter.

Heureusement, les ennemis ont une flottille tricolore, ce qui nous permet de les apercevoir rapidement. Et puis on ne risque pas de les confondre avec les météorites presque fluorescentes... A cet instant où ma vie va peut-être basculer, je me souviens de mes lointains ancêtres japonais appelés kamikazes. Aujourd'hui, il me semble être dans la peau de l'un d'entre eux à moins que... mon adresse peut peut-être m'éviter ce triste sort.

Quoiqu'il en soit, je ne dois absolument pas baisser les bras, je dois me battre coûte que coûte et tant pis pour ma vie. Il s'agit du sort d'une planète entière, et moi, pauvre mortel, je me fais du souci pour mon petit avenir si ridicule comparé à l'immensité de la galaxie. Cette galaxie semblable à ce que l'on peut voir dans tous les



jeux d'espace : bleue nuit ou noire, tâchetée de centaines de points lumineux, peuplée d'engins fantastiques et sillonnée de météorites. Tout cela sans un bruit, dans le silence de l'immensité.●

Testé sur ***TO9***

GAME OVER

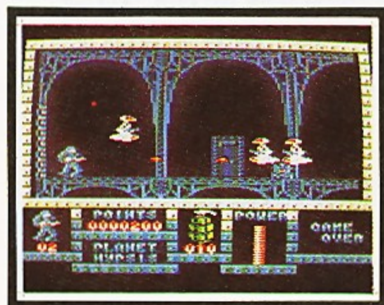
Arcade

Imaginez une femme grande, belle, autoritaire, de longs cheveux violets, de grands yeux gris très maquillés ayant la chaleur de l'acier, qui vous dit : "Arkos, viens par ici...". Oula, la qu'il a dit le sauvage... Que va-t-il encore se passer ?

En effet, au début, tout allait bien ; Gremla et vous, Arkos, marchiez la main dans la main afin de commander et d'exercer toute votre dictature sur le royaume. Malheureusement, comme d'habitude, plus votre pouvoir est grand et plus il vous monte à la tête... Et c'est ce qui arrive à Gremla, la toute puissante fière et dure, qui devient de plus en plus avide de sang et de plus en plus cruelle. Alors, vous avez décidez que cela ne peut plus durer ; il faut à tout prix que votre servilité cesse et pour cela vous n'avez qu'une seule possibilité : détruire son empire et mettre ainsi fin à sa dynastie.

C'est pourquoi vous vous trouvez à cet instant précis dans le premier écran du monde linéaire d'Hypsis... Et c'est tout de suite l'avalanche des ennemis de toutes sortes : les robots-gardiens, les tireurs de laser et les bateaux. Votre tir a beau être incessant, vous perdez des unités d'énergie à vue d'œil et, de plus, vous êtes obligé d'effectuer des acrobaties en sautant de plate-forme en plate-forme. Heureusement que vous pouvez compter sur les tonneaux tout au long de votre progression sur la planète ! Vous tirez trois fois dessus et libérez ainsi une réserve de mines ou d'énergie à moins que ce ne soit une protection se concrétisant par un champ de force...





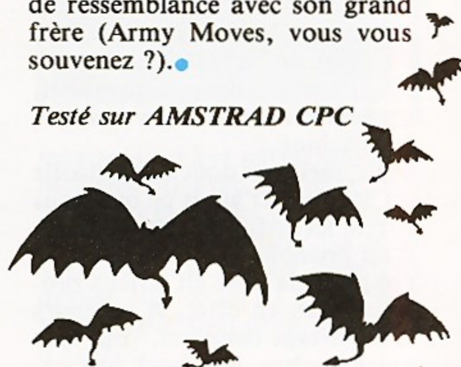
Etant parvenu à mi-chemin du parcours, vous vous retrouvez bloqué face au géant Orko qui vous oblige à vider votre laser 40 fois avant de pouvoir poursuivre... Et lorsqu'enfin le robot géant se présente devant vos yeux rougis par la concentration et la fatigue, vous reprenez espoir car vous savez qu'avant de rendre l'âme, il va vous livrer le secret pour passer sur la planète Sckunn et commencer ainsi la destruction de la seconde partie du royaume de Gremla.

Ce nouveau monde contient cette fois deux directions : horizontale et verticale. Par ailleurs, il est composé d'une immense forêt à traverser avant de pouvoir accéder au palais qui est truffé de mines. Une fois encore, vous avez divers ennemis à abattre tels d'étranges kangourous ou des diables volants. Mais le plus dur restera à faire avec le gardien géant qu'il faudra disséquer à la manière de l'alouette : les ailes, puis le corps et enfin la tête.

Je ne vous raconterai pas en détail cette fin tragique, car j'avoue humblement que je n'y suis pas parvenu ; par contre, puisque nous sommes sur le ton de la confidence, je vous livre le secret 10218. Faites-en bon usage !

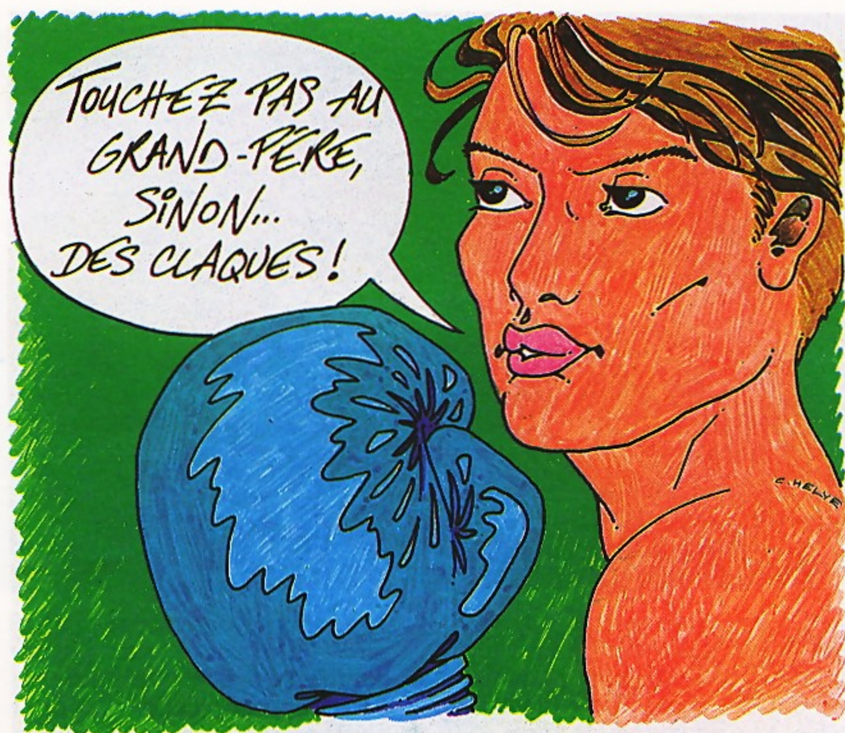
Avec Game Over, vous partez dans un monde d'enfer où il est fortement recommandé sinon vital d'avoir une parfaite expérience et de réelles qualités pour le maniement du joystick ! De plus, vous êtes plongé dans des planètes à dominantes bleues et vertes où le graphisme est recherché et l'animation très réussie... Bref, prévoyez tout de suite une place de plus dans votre logithèque pour ce jeu qui a un petit air de ressemblance avec son grand frère (Army Moves, vous vous souvenez ?).

Testé sur AMSTRAD CPC



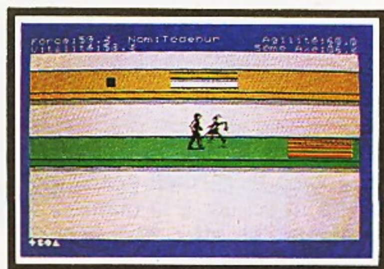
LE 5e AXE

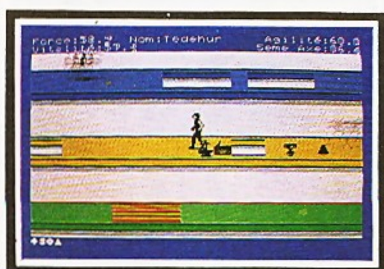
Arcade/Aventure



Tout le monde a entendu parler du jeu 5e Axe, mais la version qui est proposée pour Thomson est complétée par un cocktail de "vidéo-extraits". Ces textes sont des archives qui nous arrivent du milieu du 25e siècle. A cette époque, la terre s'étant remise d'un grand cataclysme, est confrontée à un nouveau problème qui est celui de la stabilité sur le 5e axe. Comme nous l'explique l'extrait de "Science et Survie", la découverte de Gern B. Dick va bouleverser la vie des habitants de l'univers car, en effet, à force de trop jouer au voyageur temporel, cet éminent professeur a détraqué la mAchine.
Mais quelle est donc cette théorie du 5e axe ? D'après ce que nous livrent les archives à cette époque, il est possible de voyager dans le temps ; cela pose un sérieux problème car, en effet, si au cours d'un voyage temporel, vous tuez votre ancêtre, comment pouvez-vous être vivant ? Le savant Dick a alors émis l'idée que si un trop grand nombre de gens provoquaient ce genre d'événement, l'univers deviendrait instable...
C'est d'ailleurs en simulant une expérience de grande envergure que le professeur Dick a déstabilisé l'univers. La seule solution susceptible d'arrêter ce processus est de détruire tous les CYBORG expérimentateurs du professeur. Ceci aura pour but de ralentir le phénomène. Afin d'arrêter définitivement le processus, il faudra donc organiser un voyage dans le temps. Cette dernière mission sera certainement la plus périlleuse.
C'est le goût du risque qui vous pousse à vous porter volontaire. Vous chaussez vos baskets et vos gants de boxe pour affronter les affreux Cyborgs. Heureusement que vous courez vite et que vous n'avez pas vos poings dans vos poches ! Outre les facultés intellectuelles et l'équilibre psychique parfait qui sont vos qualités premières, vous devez montrer que vous possédez une grande agilité et que vous savez agir au bon moment pour en finir avec ces monstres informes.
A propos de ces monstres, on peut dire qu'ils sont fort bien dessinés et que leur animation est si bien faite que vous leur prêteriez vie (une vie synthétique bien sûr)...
Le jeu vous emmène aux confins de l'espace-temps en réunissant les qualités que possèdent aujourd'hui beaucoup de jeux d'aventure et même d'arcade, c'est-à-dire un scénario bien charpenté, une animation très rapide et très élégante, des monstres affreux, un héros beau, jeune et sportif, tout ceci étant agrémenté par des musiques et bruitages fort réussis.
Un bon point supplémentaire peut être attribué à ce jeu car il n'est nul besoin d'être un virtuose du joystick pour mener à bien une petite investigation où vous pourrez tuer des tonnes de monstres et ainsi beaucoup vous amuser. Bien sûr, si vous décidez de persévérer, vous verrez que la suite n'est pas offerte sur un plateau...

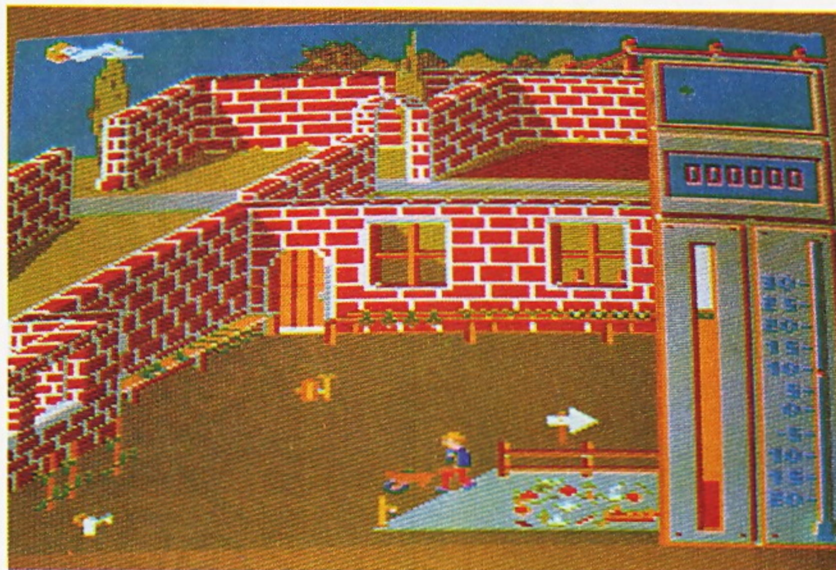
Testé sur
THOMSON MO5-6, TO7-8





GARDEN PARTY

Arcade



Le 21 mars, à 8 heures du matin, Paul, chaussé de sabots de bois, revêtu d'un bleu de travail et coiffé d'un chapeau de paille, a décidé en ce 1er jour de printemps de faire ses semis. Tout est prêt ; les graines de petit pois reposent sur la 1ere étagère près des branchettes de saule qui serviront à Paul de tuteur pour les pois. En seconde position, Paul a aligné les plants de tomates que madame Martin, sa voisine, lui a donnés en échange des cent pieds de poireaux qu'il possédait en trop. Viennent ensuite les plants de fraises, les graines de carottes et au fond les différentes boîtes de traitement : (contre les insectes volants, les chenilles, les limaces, les mauvaises herbes etc.). Paul est très méticuleux, aussi a-t-il préparé sa terre et divisé celle-ci en plates-bandes dont la taille et l'exposition sont adaptées à la variété de légumes ou de fruits qu'elles contiendront. Un coup d'œil au thermomètre, la température est bonne pour la saison et le ciel ne laisse apparaître aucun nuage. Paul prend donc son courage à deux mains et s'en va, sifflotant, les bras chargés de plants de salade. Un rang de laitues, deux de batavias et le reste de la plate-bande servira aux choux de pomme. Retour au hangar où Paul empoigne l'arrosoir. "Quelle joie de posséder un jardin" pense Paul alors qu'il entonne un air bien connu de tous : "Savez-vous planter des choux ?..."

La première rangée de salades arrosée, Paul se dirige vers la fontaine où il va remplir son arrosoir, mais que voit-il tout au fond ? Sous sa maison ambulante, surgit près de la barrière un gastéropode bien décidé a goûter l'une de ses délicieuses salades.

Paul hésite un moment, surpris par l'irruption de cet étrange animal. Il faut prendre une décision, et vite, car l'escargot a déjà parcouru une dizaine de centimètres et dans quelques heures il dévorera le petit pied de batavia, si vulnérable... Hélas, il n'avait pas prévu de produit contre cet animal. Tant pis, il continue sa besogne en alternant semis, plantation, arrosage, désherbage.

21 mars, 19 heures, Paul les pieds traînant les sabots de bois, le bleu de travail plein de terre, le chapeau sur le côté rentre à la maison. Il ne siffle plus, tant il est éreinté. Il ne tardera pas à se coucher ce soir car la fatigue lui brouille la vue ; mais Paul est heureux, dans quelques semaines, il n'aura plus besoin de faire le marché pour se procurer navets et haricots. Il n'aura qu'à charger sa brouette de bons légumes juteux, de fruits savoureux...

17 avril, 8 heures : ce matin Paul est très fier de son travail du mois dernier et il va pouvoir amener l'eau à la bouche de monsieur Dupuits, son collègue de travail. Ce dernier n'a pour toute plantation qu'une demi-douzaine d'ares de gazon...

Paul guide son ami vers le chemin du potager lorsque... sous ses pieds, il rencontre... un petit monticule de terre. Une taupe ...

Cette horrible bestiole a creusé ses galeries sous le parterre des tomates puis elle a viré à angle droit pour prolonger son tunnel parmi les racines d'épinards...

Comme il rit monsieur Dupuits devant ce spectacle... Paul aussi aurait mieux fait de se procurer une petite tondeuse et de semer de la pelouse partout... Que de temps perdu pour Paul dans cette GARDEN PARTY. S'il avait su, il aurait comme moi chargé son



micro et joué à ce jeu (ni salissant, ni épuisant) avec de jolies couleurs, des escargots aussi volumineux que la brouette, un fond silencieux (qui permet de siffler devant son écran...) et un graphisme sorti tout droit des livres d'enfants...

Testé sur TO9

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE. Tél. +44.291.257.80

EN EXCLUSIVITE : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (**100 FF** les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (**400 FF** les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE **120 FF** (Hors Europe + 10 FF) ou DOUBLE **200 FF** (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2e PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à **26 FF** et **31 FF**

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)


ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS


Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Sinclair SPECTRUM

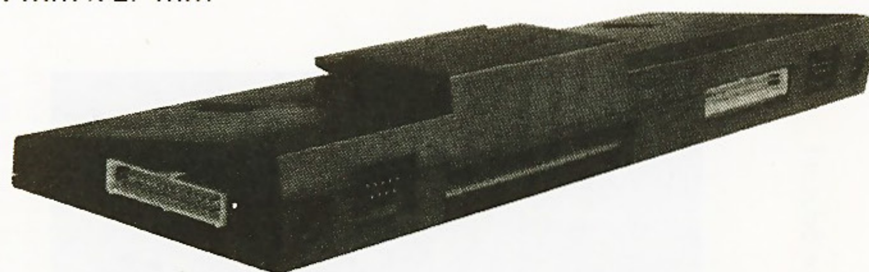
LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 !
L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

LE DISCIPLE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm



Interface disquette :

Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES

L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

Interface imprimante

Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

Interface Réseau

Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux

Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES

Pour connecter ZX1, etc...

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS .... 950.00 FF

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)


ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

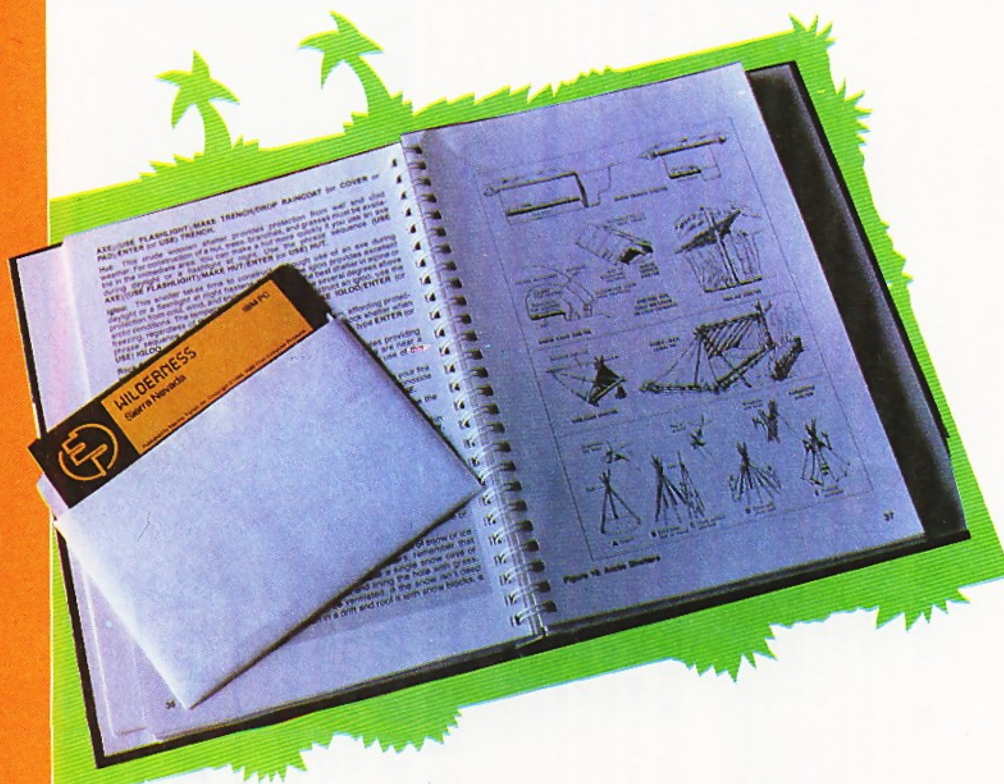

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

WILDERNESS

Aventure/Educatif





Wilderness n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. D'ailleurs, je sors à l'instant du bureau du rédacteur en chef que j'ai surpris en train de jouer à Wilderness sur son IBM. Il m'a dit "Tu sais, Wilderness n'est pas un jeu d'aventure comme les autres !" Vous voyez, je ne suis pas le seul à le dire !

Le thème du jeu, c'est la survie en milieu naturel hostile. Votre avion s'est crashé dans la Sierra Nevada et vous êtes le seul survivant. Après vous être remis du choc, vous avez ramassé tout ce qui était récupérable et, assis sur votre sac à dos, vous contemplez une carte de la région où le seul indice d'une présence humaine semble être une cabane servant de refuge aux patrouilles de rangers. Il va vous falloir absolument essayer de la rejoindre à pied, mais le problème c'est que, d'une part, vous ignorez votre position et que, de plus, la carte représente une zone de plus de 50 miles de côté.

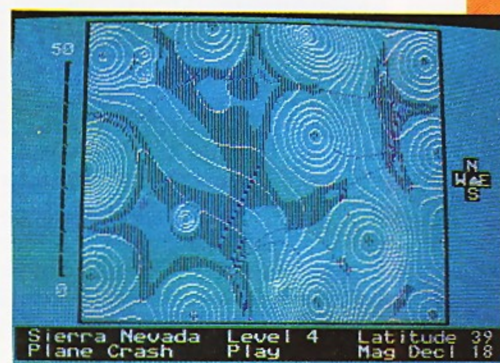
Bon, pas de panique ! L'écran montre le paysage en trois dimensions avec, en premier plan, l'épave de l'avion. Comme tous les jeux d'aventure fonctionnant en mode graphique, Wilderness permet d'observer son environnement dans toutes les directions. Mais mieux encore (voir ce que je vous disais au début de cet article), grâce à la commande PAN, vous pouvez obtenir un scrolling latéral sur 360 degrés. Les paysages sont ainsi remarquablement restitués et vous pourrez même regarder en bas, en haut ou encore observer les étoiles dans le ciel, ce qui pourra s'avérer très utile pour votre navigation.

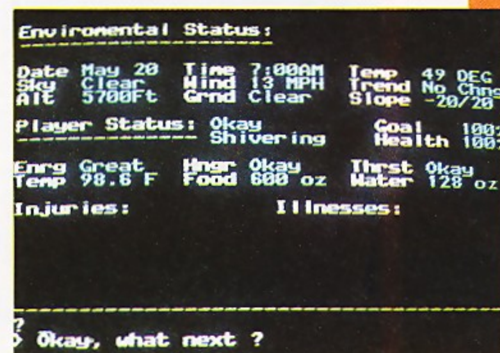
La commande Inventaire détaille tout le bazar que vous devrez emporter. On y trouve naturellement des vêtements, le nécessaire de couchage, mais aussi des vivres qui vous seront indispensables. Prenez garde cependant de ne

sélectionner que les objets qui pourront vous être utiles. Un coup d'œil sur l'écran de "status" pour prendre connaissance des conditions météorologiques, ainsi que de votre état de santé et vous voilà prêt à partir. Après avoir fait le point sur la carte, choisissez une direction et en route ! C'est ici que vous constatez le côté fabuleux du générateur graphique Panagraphics qui vous montre à chaque étape une nouvelle vue 3D du paysage, à la manière du célèbre Flight Simulator de Sublogic. C'est vraiment extraordinaire !
Wilderness comprend un vocabulaire de 300 mots, mais rassurez-vous, la fastidieuse corvée qui consiste à les découvrir vous sera épargnée grâce à une fiche aide-mémoire livrée dans le manuel.
Ah, le manuel de Wilderness ! Pas moins de 120 pages superbement illustrées pour vous montrer, non seulement la mise en œuvre du programme, mais également pour vous apprendre les règles de survie. Au fil des différents chapitres, vous découvrirez la manière de vous repérer à l'aide du Soleil ou des étoiles, vous apprendrez à construire une hutte, un radeau, mais également à faire du feu ou à poser des pièges !
Et, si par malheur, vous vous faites mordre par un serpent, ne paniquez surtout pas ; reportez-vous plutôt au chapitre traitant du secourisme qui vous sera d'une grande utilité tout au long de votre aventure.
Enfin, si le cœur vous en dit, vous aurez le loisir d'acquérir de nouvelles disquettes (au nombre de cinq actuellement) qui vous mèneront aux quatre coins du monde, de la Bolivie à la Birmanie, en passant par la Colombie britannique, la Nouvelle Guinée et le Chili. Après cela, si votre soif d'aventure n'est toujours pas comblée, il ne vous restera plus qu'à vous engager dans la Légion étrangère.

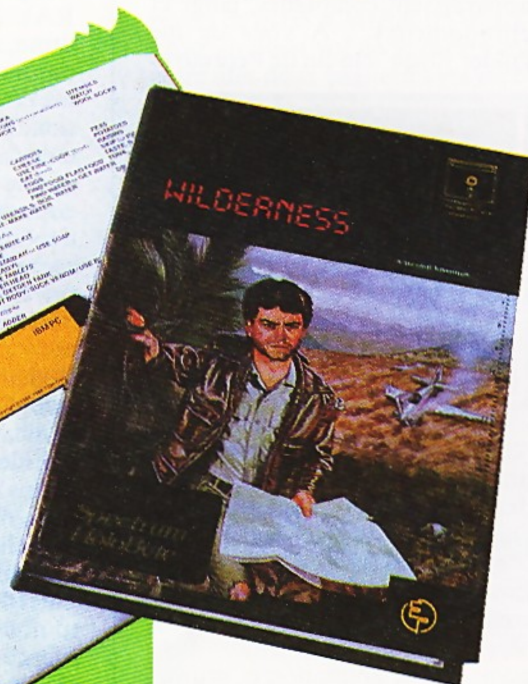
Testé sur ***IBM PC***











HYPER RALLY

Simulation

Spa : deuxième marche du podium, Kyalami : abandon pour freins défaillants. Le Mans : tout droit au virage du raccordement. Voilà un aperçu de ma première saison de championnat du monde Formule 1. Et toujours la même sensation au départ. A la fois l'angoisse et la rage.
Je suis dans le parc "coureurs", je fais les cent pas. Hier, aux derniers essais chronométrés, j'ai eu très peur lorsque ma roue avant gauche a commencé à mordre le vibreur alors que je tentais de faire un extérieur à un attardé (Ah oui ! Je sais, nous sommes tous comme

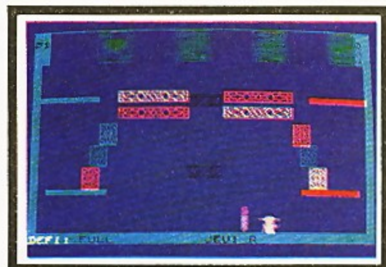


ça, nous autres coureurs, nous employons un jargon que les non initiés ne peuvent comprendre !). Alors, je vous explique : faire un extérieur c'est doubler un autre concurrent par l'extérieur du virage, alors qu'un intérieur c'est tenter le dépassement par la corde du virage. OK ?
Je disais donc qu'hier, j'ai eu très peur, aussi ai-je ralenti la cadence. Conséquence : aujourd'hui, je me retrouve sur la dernière ligne pour le départ, si bien que si je veux obtenir des points en cette dernière manche du championnat, il me faudra prendre plus de risques car j'aurai beaucoup de concurrents à dépasser.
Vous comprenez maintenant pourquoi je suis si nerveux ? Et puis je dois avouer que je suis superstitieux. Je sais bien que c'est stupide mais le fait que ce week-end ait lieu la 13e course du championnat ne m'encourage guère à prendre le départ. Mais je n'ai pas le choix, mon sponsor m'a aidé à financer ma saison de courses, je suis obligé de courir coûte que coûte. Sinon, la saison prochaine, adieu les circuits, je me range du côté des spectateurs...
Heureusement, je connais parfaitement mon véhicule et je sais que les mécaniciens de mon TEAM (disons plutôt de mon écurie) sont très compétents. Une seule chose m'angoisse : mon réservoir d'essence contient moins de litres que celui de mes adversaires et aujourd'hui, le circuit est très long. J'espère pouvoir aller jusqu'au bout... Le départ approche, je positionne mon véhicule sur la dernière ligne. Les moteurs super puissants commencent à rugir tandis que les pilotes attachent leur harnais de sécurité et enfilent leur cagoule. Ready ? Le feu passe au vert et les bolides s'élancent dans la première ligne droite. Il me faut doubler à tout prix... Pour cela, aidez-moi. Vous voyez, en haut de votre écran, apparaissent compteurs, jauge et chronomètres... A vous de me guider jusqu'à la fin de l'épreuve.



Ainsi, vous pourrez me voir prendre le départ d'autres circuits, dans d'autres circonstances.
Oui, je sais, ça vous fait rêver... C'est normal, Hyper Rally est tellement bien réalisé que vous vous croyez sur la piste, au milieu des bêtes de courses (surtout que, point de vue animation et bruitages, c'est GENIAL...).

Testé sur MSX



X-RAY

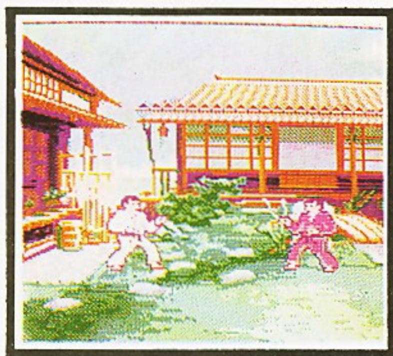
Arcade

Avec un nom comme celui-là, c'est encore un jeu qui se passe dans l'espace, m'a dit mon rédacteur en chef en me donnant la cassette ce matin.
Quant à moi, je crois plutôt qu'il s'agit d'un jeu de la série des "pac-man"...
Allumons le micro et chargeons le programme, au moins on verra lequel de nous deux avait raison. Résultat : zéro partout... X-RAY est un petit bonhomme coiffé d'un chapeau chinois. Son passe-temps favori est de mener la guerre à des cartes à jouer géantes...
Aujourd'hui, X-RAY a choisi son champ de combat parmi les 21 proposés.
Le labyrinthe du jour est constitué de grandes croix au-dessus desquelles défilent les cartes. X-RAY doit donc, à l'aide de son arme, abattre les cœurs, carreaux, piques et trèfles tombés des cartes et dangereux pour lui. Attention, X-RAY... ton arme a visé un cœur mais le projectile s'est heurté à une croix et revient sur toi comme un boomerang ; vite, déplace-toi vers la gauche... regarde à droite, un trèfle se dirige sur toi, sois prudent...
X-RAY s'est bien battu, mais il est tombé et ne s'est pas relevé. Demain, il essaiera un autre labyrinthe et sans doute aura-t-il plus de chance. Optera-t-il pour celui dans lequel les obstacles de différentes couleurs ont un graphisme sorti tout droit des mains d'une dentelière ou préfèrera-t-il le traditionnel dédale aux parois unies ? De toutes façons, il devra toujours affronter, au milieu du silence. les mêmes cartes très stylisées.

Testé sur MO6

KARATE KID II

Arcade



Vous vous souvenez de moi ? Daniel ! Après de nombreuses heures de leçons, je suis aujourd'hui au Japon et je vais affronter mon premier adversaire : Toshio. Ici, pas de tatamis, juste un sol dallé. Pas de spectateurs non plus, je vais devoir combattre dans une maison, c'est-à-dire entouré de murs de papier orné de dragons. Au loin, le Fujiyama veille sur son peuple. Vêtus de kimonos, Toshio et moi allons nous affronter dans la plus pure tradition des karatékas.

Comme chacun le sait, la partie est perdue lorsque votre adversaire vous a fait tomber neuf fois. C'est d'ailleurs ainsi que Toshio s'est incliné devant moi après être tombé neuf fois de suite alors qu'il ne m'avait fait perdre mon équilibre que six fois...

Le Japon est tout de même un pays bien particulier. Il m'arrive en effet de devoir exercer mon art martial dans un coin de rue la nuit, dans un jardin, sur le tendre gazon d'un temple (c'est pourquoi je ne quitte jamais mon kimono...).

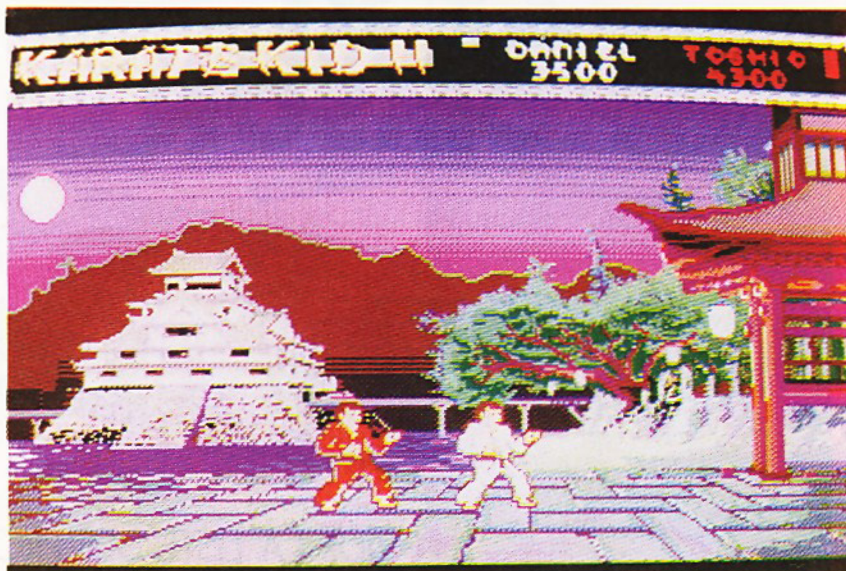
Même s'il m'arrive de sortir vainqueur de certains combats, je suis encore très loin de maîtriser mon art à la perfection. Malgré la grande connaissance que je possède de mon corps, il me manque encore la sage expérience d'un samouraï. Oh ! Je ne perds pas espoir car de chaque combat, je sors enrichi d'un nouveau savoir. Et puis ici, avec l'air vivifiant de la montagne et la sagesse ancestrale, on se sent plus fort. En fait, le pays du Soleil levant est synonyme de duel. En effet, dans la nature se cotoyent la grandeur du Mont Fuji et la petitesse du banzaï, dans les rues apparaissent devant les maisons de papier les plus beaux engins deux roues du monde. Le Japon n'est que duel et harmonie, comme le karaté. Rien d'étonnant à ce que ce soit le sport le plus populaire ici.

Pour moi, le karaté c'est toute ma vie... A mes heures perdues, je m'entraîne seul. Mes deux exercices favoris sont alors les suivants : casser un bloc de glace d'un seul revers de main et arrêter un moustique en plein vol en le capturant entre mes deux baguettes (baguettes qui font ici office de fourchette).



Vous voyez, cela paraît tout simple, mais essayez plutôt, vous verrez que votre joystick ne répondra pas forcément à votre cerveau et il vous faudra le plus grand calme pour vous concentrer. Enfin... le plus grand calme... c'est difficle car, comme vous l'avez sans doute remarqué, les karatékas accompagnent toujours leurs efforts de cris (alors, un conseil : évitez de jouer à Karaté Kid au bureau, vous vous feriez sans doute remarquer). Par contre, imprégnez-vous de la beauté des décors, de la pureté des couleurs et de la finesse de l'animation, ainsi vous serez capables d'affronter le redoutable Toshio

Testé sur AMIGA



LE HIT DES LECTEURS

La rédaction d'ARCADES a décidé de faire paraître dans chaque numéro, le classement des 25 meilleurs logiciels de jeu actuellement à l'affiche (toutes machines confondues). Pour ce faire, il faut que vous nous aidiez en nous indiquant les jeux que vous placez en tête du hit. N'oubliez pas de citer la machine sur laquelle vous les utilisez.
Chaque mois, nous établirons la progression de ces logiciels. Dépêchez-vous de nous envoyer votre palmarès qui, peut-être, ressemblera à celui-ci...

1. Les Passagers du Vent
   Infogrames
2. Bob Winner
   Loriciels
3. Goldrunner
   Microdeal
4. Macadam Bumper
   ERE Informatique
5. Arkanoïd
   Imagine
6. Blue Star
   Free Game Blot
7. Defender of the crown
   Mindscape
8. Game Over
   Imagine
9. MGT
   Loriciels
10. Karaté Kid II
    Microdeal
11. Grand Prix 500
    Microïds
12. Les Dieux de la Mer
    Imagine
13. SRAM
    ERE Informatique
14. TNT
    Infogrames
15. Flight Simulator II
    Sublogic
16. Super Flippard
    Free Game Blot
17. Micro Scrabble
    FIL
18. Golden Path
    Firebird
19. Paperboy
    Elite
20. Bactron
    Loriciels
21. Wilderness
    Spectrum Holobyte
22. Silent Service
    Microprose
23. Réussites
    FIL
24. Red Arrows
    Alternative Software
25. Vampire Killer
    Konami

CONSOLE SEGA :

STOP ! Vous qui envisagez l'achat d'un micro-ordinateur rien que pour jouer, STOP ! Lisez ce qui suit avant de prendre une quelconque décision que vous risqueriez de regretter plus tard.
Vous disposez d'un téléviseur couleur muni d'une prise Péritel et d'une somme de 1000 F ? Cet article vous intéresse. Nous, avec cet argent, on est allé chez le revendeur le plus proche et, après 20 minutes devant les divers jeux en démo, on a craqué !
La console présente l'indéniable avantage d'avoir été conçue pour le jeu. Tout a été pensé pour offrir à l'utilisateur la qualité indispensable au niveau de la rapidité de l'animation, des couleurs et du son.



Sortons-la de son cocon de polystyrène et déballons les accessoires qui l'accompagnent. Pour 990 F, vous avez droit à... la console bien sûr, mais aussi à 2 joysticks miniatures, équipés d'un mini manche amovible, un cordon de raccordement à une prise PERITEL et l'indispensable alimentation secteur. Un coup d'œil du côté du manuel permet de ne pas commettre d'impair lors du raccordement de la console et de ses accessoires. Rassurez-vous : il n'y a rien de difficile dans tout cela et la précaution élémentaire qu'il convient de respecter est la suivante : ne rien brancher ou débrancher sous tension.
A voir votre fébrilité, je pressens que vous aimeriez l'essayer de suite ! Allez vite, on branche ! SEGA a pensé à tout : un jeu est livré avec le "POWER BASE" (c'est le nom de la console). Il est contenu dans une étrange petite carte d'un format identique à celle que vous remet votre banque. Toutefois, ne tentez pas de l'introduire dans un distributeur de billets : je doute du résultat !

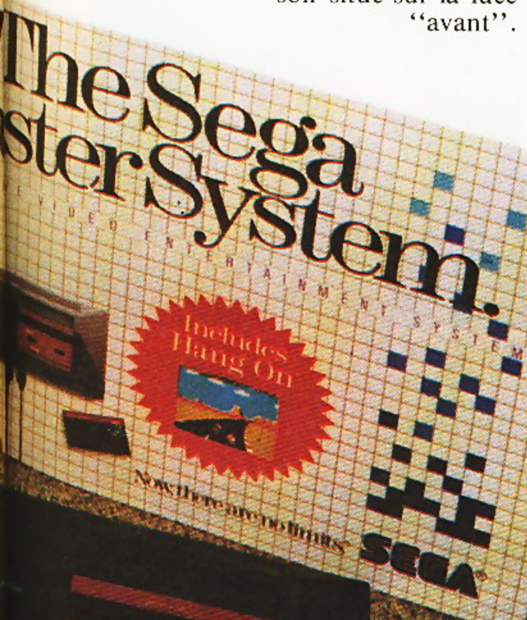
Allez vite, on branche !

Cette carte va ravir les amateurs de course de moto. Laurence (oui, celle qui a écrit la plupart des bancs d'essai de la revue) a pris son pied avec ! Il faut dire qu'il n'est pas mal du tout... Dès la mise sous tension, la console vous salue par un message sonore et visuel vous invitant (en anglais) à ne pas introduire ou retirer les cartouches de jeu sous tension. 20 minutes plus tard... Je ne vous dirai pas le nombre de gamelles que je me suis ramassé avec "Hang On" cette course de moto... On dit que les chats ont sept vies ; les rédacteurs de cette revue aussi ! Encore sous le charme des couleurs et de la rapidité du scrolling et des diverses animations, je me prends à rapprocher les images que j'ai vues de celles produites par mon ordinateur favori au charme très british... Je vais avoir du mal à le rallumer ! Fort heureusement, je ne le destine pas au même usage et seul l'attrait de la programmation m'évitera de le laisser sous le bureau car c'est là qu'il se trouve depuis que la console est sortie de son carton.
Ceux qui nous connaissent par l'intermédiaire de nos autres revues ne seront pas surpris de me voir sortir un tournevis de mon tiroir : chez moi, c'est maladif. J'aime bien voir l'aspect technique des choses ; si vous partagez ce vice, sachez que le circuit imprimé de la console supporte, dans la version française, 7 circuits intégrés. Je dis "dans la version française" car je suppose que, pour les autres pays où la Péritel est inconnue, les nombreux composants qui ont leur emplacement réservé sur ce circuit ont un rôle à jouer. Le chef d'orchestre est un Z80 (toujours ce bon vieux microprocesseur...), mais il est secondé par deux circuits développés pour SEGA. Certaine-



POUR LE PLAISIR DU JEU

ment les responsables du graphisme et du reste...
Rhabillons la console pour ne pas la laisser dans cette tenue indécente : la voici de nouveau telle que vous allez la découvrir. Sur le dessus, on trouve un panneau rouge sérigraphié qui représente un synoptique du système : c'est du plus bel effet, mais... ça ne sert à rien. Seul un voyant s'éclaire en vert lors de la mise sous tension qui s'effectue au moyen d'un gros poussoir situé sur la face "avant".





Du côté des accessoires



Toujours sur le dessus, on trouve deux poussoirs : l'un pour le RESET, l'autre pour la PAUSE. Ce dernier s'avèrera pratique pour ceux qui sont sujets aux crampes après de longues séances de joystick. Enfin, on découvre une trappe qui s'ouvre et sert de réceptacle aux cartouches de jeux. A l'avant, outre le poussoir de marche-arrêt, sont implantées les deux prises joystick, au classique format trapézoïdal type Atari. C'est également sur l'avant que l'on introduit les "cartes" contenant les logiciels. On dispose donc de deux types de cartouches sur la SEGA : les unes traditionnelles au format d'une cassette audio ; les autres moins encombrantes, identiques à à des cartes bancaires. L'arrière de la console supporte les connecteurs d'alimentation et de liaison vidéo. Sur le câble vidéo, avant la prise Péritel, se trouve une petite boîte réalisant l'adaptation indispensable entre la console et le téléviseur. C'est également par là que passe le son qui agrémente les jeux. La réalisation et la finition de l'ensemble sont très correctes, à l'image de tous ces produits "grand public". La fabrication est faite à Hong-Kong.
Du côté des accessoires, l'utilisateur



appréciera grandement le fait que la console soit livrée avec deux joysticks. Miniatures, ils conviendront fort bien aux doigts des plus petits. Par contre, ils ne permettront pas de réaliser de très grands scores sur certains jeux rapides. C'est certainement pour cela que SEGA propose un autre joystick au manche mieux dimensionné, se terminant par une sorte de panneau le faisant ressembler à un levier de changement de vitesses. Les joystick SEGA sont tous dotés de deux boutons poussoirs. Certains jeux font appel aux deux, donc méfiance si vous envisagez, car cela est possible, la connexion d'un autre type de manette.
Autre accessoire qui devrait connaître un franc succès, le pistolet "Light Phaser". Pour 450 F environ, on peut s'offrir un stand de tir à domicile. Il se connecte à



la prise joystick n° 1 et dispose d'un câble permettant de s'éloigner suffisamment de l'écran. La distance conseillée est entre 1,3 et 2 m. Bien sûr, cela est un peu fonction de la taille de l'écran... Eviter de diriger le pistolet face à une source lumineuse autre que le téléviseur. Les réglages de luminosité et de contraste ne semblaient pas critiques avec le moniteur

utilisé. Comment ça marche ? Une cellule photo-électrique est éclairée, à travers un système optique simple, par l'écran. La gachette du pistolet déclenche le tir sur le point visé grâce à une synchronisation sur le balayage TV. Pour viser, le joueur dispose de deux repères situés à chaque extrémités du canon. Une cartouche de trois jeux est livrée avec le "Light Phaser" : ball-trap, tir au canard et stand de tir. De bons moments garantis ! Un conseil toutefois : ne confondez pas votre 357 magnum ou votre 22 avec le "Light Phaser"... l'écran risquerait d'en pâtir !

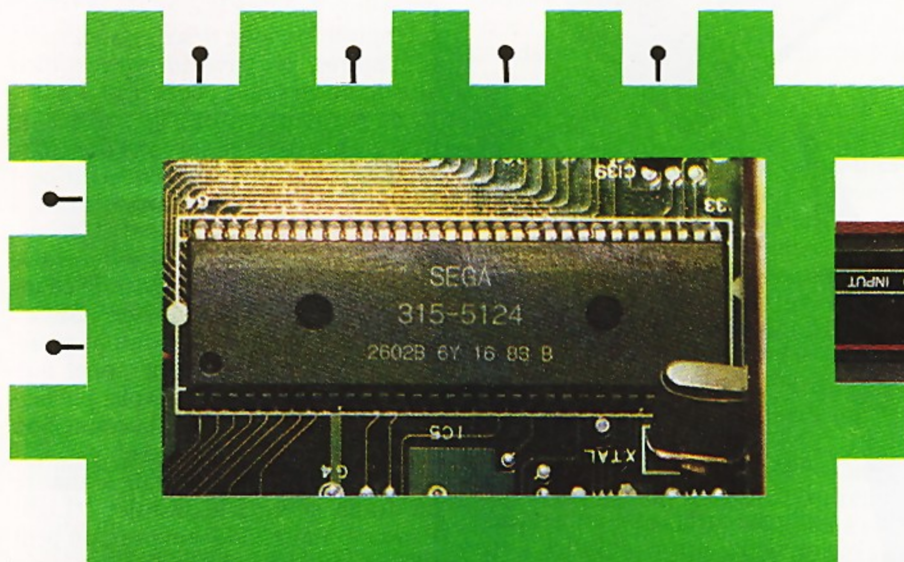
Il existe également des lunettes permettant la vision "en relief", mais nous n'avons pas pu les tester... nous en reparlerons !

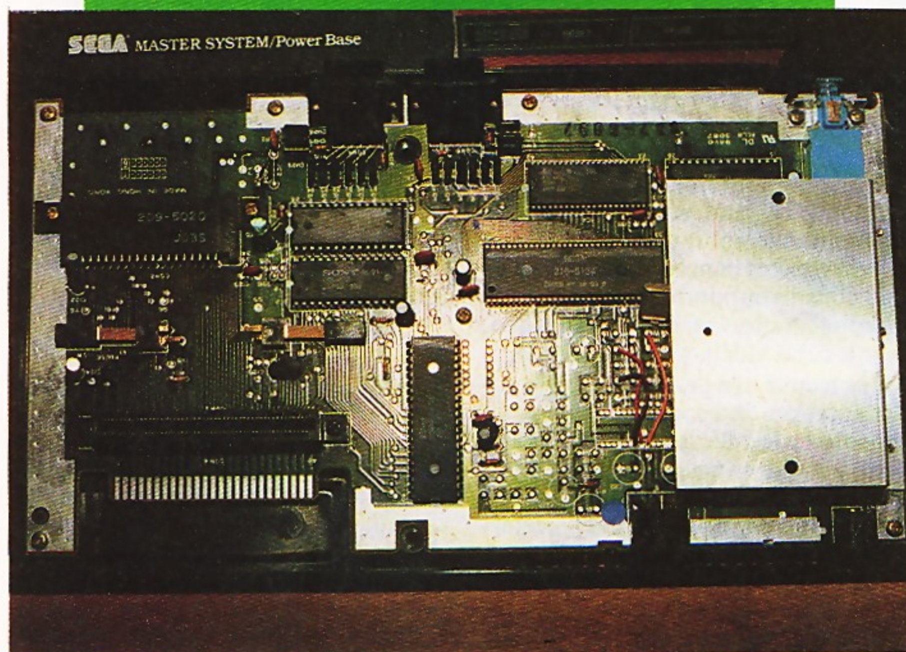
La console SEGA bénéficie donc d'un environnement satisfaisant en ce qui concerne les accessoires. En ce qui concerne les jeux, pour le moment, on trouve une vingtaine de titres et il faudrait en développer un nombre plus important pour que la console connaisse le succès qu'elle semble mériter. Les paris sont ouverts...

A notre avis, ce genre de matériel devrait satisfaire tous ceux qui n'ont pas besoin d'un ordinateur dont le prix est nécessairement supérieur pour une simple utilisation sur des jeux...











DES REPONSES A VOS QUESTIONS

• Qui est SEGA ?
La société a démarré en 1951 avec l'entretien de juxboxes. elle se spécialisera, quelques années plus tard, sur le développement de jeux d'arcades. Elle emploie un millier de personnes dont plus de 300 chercheurs.

• Qui est MASTER GAMES SYSTEMES ?
Cette société est chargée d'assurer la distribution en France des produits SEGA. L'objectif est ambitieux puisque ses responsables voudraient créer en France un phénomène analogue à celui d'Amstrad... Rien que celà !

• Quel est le marché visé ?
Celui des utilisateurs de jeux électroniques... Tous ceux qui n'ont pas besoin d'un ordinateur domestique ou qui jugent leur utilisation trop complexe.

• Quel objectif à atteindre ?
Attractives par leur prix, les consoles de jeux créent un nouveau marché susceptible de séduire parents et adultes. L'estimation des besoins tourne autour de 150000 unités pour la fin 1987.

• Quel(s) concurrent(s) ?
Un seul s'annonce potentiellement dangereux pour SEGA : NITENDO dont nous présenterons prochainement les produits.

• Quelle est l'erreur à ne pas commettre ?
Faire comme MATTEL par exemple et pratiquer une politique qui ne soutiendrait pas suffisamment le produit lancé. Il ne faut pas oublier que, plus il y a de jeux de qualité, plus les chances de vendre une console sont grandes !

• Existe-t-il un marché pour les éditeurs ?
Sans nul doute ! Ceux qui développent actuellement du logiciel de qualité pour les micro-ordinateurs devaient se sentir attirés par le marché des consoles. Il y a dans ce domaine beaucoup moins de risques de piratage non "industriel". A quand Sapiens, Bob Winner ou Asphalt sur console ?



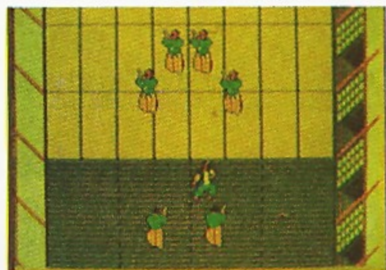
THE NINJA

Arcade

Ninja, cela vous rappelle quelque chose ? Ah ! Le nom d'un deux roues ? Hélas, vous faites erreur. Ce n'est pas de mots que je viens vous parler, mais d'une épopée qui se déroula en 1630 au pays du Soleil levant. Nous sommes à l'ouest du Japon sur un territoire nommé Ohkami.

La vie coule paisiblement dans cette contrée lorsque ce tyran de Gyokuro entreprend d'y semer la terreur.
Pour parvenir à ses desseins, il fait enfermer la douce princesse dans les soubassements du château et envoie son Ninja créer des troubles parmi le peuple.
Rien ne va plus en Ohkami, mais que faire ? Tenter d'organiser une armée ? Essayer de libérer la princesse ? Non, rien de tout cela... Seul un homme courageux, soucieux de l'avenir de sa province, décide de se sacrifier afin de rétablir la paix sur le sol nippon.
Kazamaru est son nom. Seuls son courage et ses flèches l'aideront à atteindre son but à condition que quelqu'un lui vienne en aide. Pourquoi pas vous ?
L'action va débuter par la lecture rapide d'une carte peinte sur du parchemin. Cette carte vous indique le point de départ de votre héros et le cheminement qu'il devra suivre afin de retrouver la princesse et de rétablir la paix en Ohkami. Il va devoir débuter sa mission en traversant un parc presque à découvert. Dès lors, ses flèches lui seront du plus grand secours pour abattre tous les envoyés de Gyokuro. Ces derniers possèdent bien des avantages sur Kazamaru : ils sont puissamment armés et leur nombre ferait s'en retourner plus d'un mercenaire.
Mais Kazamaru est vaillant et ne recule jamais devant le danger.
Phénomène étrange, lorsque Kazamaru terrasse un ennemi, ce dernier disparaît alors presque complètement, ne laissant derrière lui qu'une auréole bleuâtre.
Tout au long de son périple, Kazamaru va devoir affronter les pires combattants, des cracheurs de feu, des chevaux sauvages, un samouraï, une dangereuse petite nymphe, tous plus terribles les uns que les autres.
Si vous ne connaissiez pas le Japon des légendes, Ninja vous y initiera sans toutefois être très riche en détails architecturaux, vestimentaires. Vous remarquerez que votre héros ne combat jamais en marchant et que, grâce à sa rapidité, il déjoue les pièges tendus par Gyokuro.
Vous ne serez pas troublé par la musique car seuls les chocs sont sonores.
Un jeu au graphisme et aux animations réussies et surtout un jeu d'adresse. Bonne chance !

Testé sur SEGA









CHOPLIFTER

Simulation

Appel à toutes les patrouilles héliportées... Appel à toutes les patrouilles héliportées... Appel à toutes...
— Hé, Bob ! Tu as entendu l'appel radio ? Je crois qu'on a besoin de nous sur le front ouest.
— Voilà justement les instructions que vient de recevoir le quartier général. Voyons... Il nous faut partir sur le front et procéder à l'évacuation des blessés car on prévoit une attaque sur tous les camps de la croix rouge.
— Je pars le premier, je n'aime pas attendre. Allez, salut John, à ce soir sur le porte-avions.
Hum, à ce soir, je ne sais pas... Il est toujours dangereux de survoler un champ de bataille. Quant au vol à basse altitude dans ces régions vallonnées, nul besoin de préciser que cela demande beaucoup d'adresse et de nombreuses heures de vol...
Jusqu'alors, les hôpitaux et camps de réfugiés jouissaient d'une certaine immunité, mais depuis que l'union des nations a été dissolue, on tire sur tout ce qui bouge. Il n'y a plus aucun respect pour la population civile ou blessée...
Mon hélico m'attend sur la piste, un dernier salut aux camarades et je saute dans mon appareil.
Cap sur l'ouest et maintenant... prudence.
Je dois perdre un peu d'altitude afin d'être hors de portée des missiles... Vite ! Je tire sur un avion... Baoummm... Au moins, celui-ci ne me fera plus aucun mal. Demi-tour. Il faut revenir vers l'hôpital. Je pose mon appareil en douceur lorsque j'aperçois des gens se précipiter sur moi. Ce sont sans doute les quelques rescapés de la dernière offensive. Ils ne sont plus qu'à 15 mètres de moi quand surgit un tank Jaguar. Je ne peux pas les faire monter à bord maintenant. Il me faut décoller puis revenir bientôt.
Plus tard dans l'après-midi...
— Alors Bob, ça a marché ? Combien en as-tu transféré ?
— Environ une quarantaine, je ne les ai pas comptés... Ça a été très dur tu sais... Il y a beaucoup de morts là-bas. Et toi ?
— Moi, j'ai survolé la base navale et çela a bien failli me coûter la vie. J'ai tout de même eu plus de chance que Jack... Dans son dernier message, il disait qu'il survolait un territoire entièrement détruit par les bombes ennemies. Quelle désolation ! Ça devait pourtant être beau ici avant, car ce qu'il reste du paysage est vraiment superbe sous ce ciel de canicule...
— Nos Hawkz (nom de l'hélicoptère) aussi seraient superbes s'ils n'étaient pas destinés à tuer. Tu as vu comme ils sont maniables à basse comme à haute altitude. On dirait des abeilles ! Et cette musique, géniale...
On s'en souviendra de cette mission choplifter. Vous vous demandez pourquoi ce nom ? Mais changez donc la place des lettres et vous verrez qu'il s'agit de l'anagramme d'hélicoptère (en anglais), enfin presque...

Testé sur console SEGA







WORLD GRAND PRIX

Simulation

Cette fois, ça y est, la Fédération Internationale de Compétitions Automobiles a enfin obtenu les crédits nécessaires à la construction de douze nouveaux circuits de Formule 1. Finis les départs sur une piste de petite largeur, finis les rails de sécurité qui vous broient les jambes si vous les percutez...



Maintenant, nous allons enfin entamer une saison où les risques d'accident seront minimisés. Le spectacle sera encore plus captivant, d'autant que ces circuits sont placés dans des cadres splendides. Les voitures, elles, ont subi quelques modifications depuis la précédente saison : compte-tours à affichage digital, ordinateur de bord relié aux stands et au poste de contrôle du directeur de course.

Ainsi le pilote peut, à tout moment, visualiser son temps (depuis le dernier passage devant la cellule photo-électrique), sa vitesse réelle, son positionnement sur le circuit. Pour un amateur de ces compétitions, il est évident que ce ne sont pas là des gadgets mais, au contraire, des mesures de sécurité. En effet, rien ne sert de prendre des risques démesurés si vous savez que vous êtes déjà détenteur du record du tour, rien ne sert de dépasser un pilote attardé lorsque vous arrivez dans la chicane pour laquelle une seule trajectoire est possible...



Au fait, savez-vous quel est l'intérêt de posséder le record du tour alors que ces courses se jouent sur une quarantaine de passages sur la ligne de départ ? Eh bien, cela conditionnera toute la course que verront les spectateurs le dimanche : à compter du jeudi précédant l'épreuve, les pilotes font ce que l'on appelle une reconnaissance de circuit. Ensuite, tour à tour, ils vont essayer d'améliorer leurs "chrono", c'est-à-dire le temps qu'ils auront mis pour parcourir un tour de piste. Suite à ces essais, ils se verront attribuer les places sur la ligne de départ.
Maintenant que vous êtes au courant de tout, installez-vous devant votre console et prenez le départ de l'épreuve de votre choix. Votre voiture est d'un beau rouge vermillon et brille avec tout l'éclat du chrome. Elle est chaussée de slies (pneus à gomme tendre et lisse), ce qui lui procure une parfaite adhérence. Mais attention, lorsque votre trajectoire vous conduira sur les vibreurs rouges et blancs... votre engin risque de "décrocher" et de retomber avec fracas !
N'oubliez pas qu'il faudra être très prudent lors du dépassement d'un autre véhicule car la piste n'est pas très large (environ 10 mètres) et que, dans ce type de compétion, les trajectoires se réduisent proportionnellement à l'accroissement de la vitesse.
Bon, je vous laisse vous concentrer et j'espère vous retrouver tout à l'heure, sur le podium, afin que vous me livriez vos impressions...
Je serais toutefois étonné si vous me faisiez part de votre déception car j'ai, moi-même, pris les commandes de cette Formule 1 et cela m'a vraiment passionné.
J'entendrai encore longtemps le son des accélérations et je reverrai défiler devant moi la piste bordée de superbes paysages.

Testé sur SEGA



BLACK BELT

Simulation

A l'heure où le Japon est célèbre par ses prouesses technologiques, il reste encore quelque part des adeptes des arts martiaux traditionnels. Entre le Sumo que l'on découvre en Occident et le Kung-Fu dont les illustres maîtres font frémir le public depuis déjà longtemps, se situe le Karaté. Plus qu'un sport ou un art martial : un mode de vie.

Riki, un as en la matière, veut retrouver sa jolie amie japonaise Kyoko. Pour parvenir à ses fins, il devra faire face à de redoutables ennemis, tous spécialistes du combat.

Tout d'abord, les Hawks, hyper entraînés au combat par équipe, vont tenter de terrasser Riki dans une lutte sans merci. Wang, le maître du Kung-Fu lui, n'a nul besoin de s'entourer d'une équipe et affrontera Riki d'égal à égal car ils possèdent tous les deux un entraînement de même intensité.

Je ne vous présenterai pas Oni, Rita et Ryu, car vous les rencontrerez bientôt si vous suivez assidument les épreuves auxquelles Riki est confronté.

Quant à Gonta, il n'est pas évident que Riki ait à le combattre car il devra d'abord anéantir tous les autres spécialistes des arts martiaux. Si toutefois (ce que je souhaite) Riki se montre plus fort que tous ses ennemis, il devra contraindre Gonta à l'abandon par KO afin de sauver sa bien-aimée.



Mais qui est donc ce Gonta ?

Un énorme individu à la masse musculaire impressionnante. Comment vous le décrire autrement que comme un "bloc" taillé dans le roc le plus solide... Aucun raffinement dans son aspect colossal.

Gonta est un champion de Sumo et c'est à ce titre qu'il devra affronter Riki. Ce corps luisant, recouvert d'onguent s'écroulera-t-il devant le frêle Riki ?

Premier combat, première victoire : Riki s'est montré plus fort que les Hawks qui se sont effondrés, littéralement déchiquetés. Puis se sont enchainées les différentes rencontres (pas très amicales...) avec les autres combattants. Pas un moment de répit pour Riki. Il se voyait harcelé de toutes parts et devait enchaîner les différentes techniques de combat sans entraînement préalable.

Tout un programme pour le vaillant Riki que vous devrez encourager par votre présence. Vous reconnaîtrez les combattants par leur "look" différent, bien dessinés, animés de mouvements presque vrais, sur un fond musical très agréable. Les toiles de fond sont splendides, très asiatiques. Il ne manque que l'odeur du jasmin et la fumée d'encens...



*Testé sur **SEGA***

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
AMSTRAD GOLD HITS N.2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
HIT PACK 3	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 1	145
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BASKETBALL TWO ON TWO	89
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CONVOY RAIDERS	95
CHOLO	140
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	220
DEATHSCAPE	95
DANGER STREET	119
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
EMPIRE (ELITE 2)	110
ENDURO RACER	89
EXPRESS RAIDER	89
FUTURE KNIGHT	89
GAME OVER	89
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS:EXT. GAUNTLET	69
GHOST'N GOBLINS	78
HYDROFOOL	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LEGIONS OF DEATH	95
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MAG MAX	95
MERCENARY	99
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
ROAD RUNNER	89
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
STARGLIDER	145
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	85
TOMAHAWK	94
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
WARLOCK	110
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
ZOMBI	160
ZYNAPS	95
10TH FRAME	99
3D GRAND PRIX	89

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :	
AMSTRAD GOLD HITS N.2	139
OCEAN ALL STAR HITS	139
HIT PACK	139
HIT PACK 2	139
HIT PACK 3	139
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BARBARIANS	135
BASKETBALL TWO ON TWO	139
BOMBJACK 2	139
BOB WINNER	169
CONVOY RAIDERS	145
CHOLO	190
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	269
DANGER STREET	169
DEATHSCAPE	160
DEEP STRIKE	169
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
EXPRESS RAIDER	139
FUTURE KNIGHT	145
GAME OVER	139
GREAT ESPACE	139
GAUNTLET	145
DEEPERS DUNGEONS (ext. GAUNTLET)	99
GRAND PRIX 500CC	169
HEAD OVER HEELS	145
INERTIE	169
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
JAIL BREAK	145
KRACKOUT	145
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LES PASSAGERS DU VENT	260
LEADER BOARD	135
LE MASQUE	179
LE PASSAGER DU TEMPS	195
MARCHE A L'OMBRE	189
MAG MAX	149
METROCROSS	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NITROGLYCERINE	240
NEMESIS	149
PAPERBOY	135
PROHIBITION	210
QUARTET	140
ROAD RUNNER	140
ROBINSON CRUSOE	210
STARFOX	169
SLAP FIGHT	140
SAMURAI TRILOGY	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
SIGMA 7	139
SHORT CIRCUIT	149
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
TUER N'EST PAS JOUER	190
TAI PAN	139
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	199
TOMAHAWK	145
WONDERBOY	140
WARLOCK	160
WINTER GAMES	145
XEVIOUS	139
ZYNAPS	169
10 TH FRAME	149

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	470	K
AUTODUEL	250	D
ARMY MOVES	85	C
ARMY MOVES	139	D
ARKANOID	85	C
ARKANOID	129	D
AUSTERLITZ	150	C
AUSTERLITZ	190	D
ACE OF ACES	89	C
ACE OF ACES	139	D
BATTLE CRUISER	430	D
BARBARIANS	89	C
BARBARIANS	129	D
BOMBJACK 2	85	C
BOMBJACK 2	129	D
CONVOY RAIDERS	95	C
CONVOY RAIDERS	145	D
CHALLENGE OF GOBBOTS	99	C
CHALLENGE OF GOBBOTS	149	D
CYBORG	95	C
CYBORG	145	D
CHOLO	130	C
COBRA	85	C
COBRA	129	D
DEFENDER OF THE CROWN	169	D
DUNGEONS MAKER	175	D
DOGFIGHT 2187	95	C
DOGFIGHT 2187	145	D
DETECTIVE	95	C
DEATH OR GLORY	95	C
DEATH OR GLORY	145	D
DECEPTOR	95	C
DELTA	99	C
DELTA	149	D
DESTROYER	145	D
DRAGON'S LAIR	89	C
DRAGON'S LAIR	145	D
DRAGON'S LAIR 2	89	C
DRAGON'S LAIR 2	145	D
EPYX EPICS	95	C
EPYX EPICS	149	D
ENDURO RACER	89	C
ENDURO RACER	139	D
EXPRESS RAIDERS	89	C
EXPRESS RAIDERS	139	D
FUTURE KNIGHT	89	C
FUTURE KNIGHT	140	D
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	590	D
GAME OVER	89	C
GAME OVER	139	D
GREAT ESCAPE	85	C
GREAT ESCAPE	129	D
GRAND PRIX 500cc	140	C
GRAND PRIX 500cc	190	D
GAME MAKER	140	C
GUNSHIP	139	C
GUNSHIP	189	D
GAUNTLET	89	C
GAUNTLET	139	D
HADES NEBULA	169	D
HEAD OVER HEELS	85	C
HEAD OVER HEELS	125	D
H.M.S PEGASUS	290	D
HIT PACK	89	C
HIT PACK	139	D
HIT PACK 2	89	C
HIT PACK 2	139	D
HIT PACK 3	89	C
HIT PACK 3	139	D
INFILTRATOR	89	C
INFILTRATOR	139	D
JAIL BREAK	89	C
JAIL BREAK	139	D
KAMPFGRUPPE	350	D
KONAMI GREATEST HITS	89	C
KONAMI GREATEST HITS	139	D
LAST NINJA	99	C
LAST NINJA	145	D
LA GESTE D'ARTILLAC	240	D
LABYRINTH	120	C
LABYRINTH	160	D
LEADER BOARD	89	C
LEADER BOARD	139	D
MAG MAX	89	C
MAG MAX	145	D
METRO CROSS	89	C
METRO CROSS	139	D
MARIO BROS	85	C
MARIO BROS	139	D
MARBLE MADNESS	99	C
MARBLE MADNESS	199	D
MUSIC SYSTEM	230	D
NEMESIS THE WARLOCK	95	C
NEMESIS THE WARLOCK	145	D
NEMESIS	85	C
NEMESIS	139	D
PIRATES	175	C
PIRATES	185	D
PIRATES OF THE BARBARY COAST	139	D
ROAD RUNNER	95	C
ROAD RUNNER	145	D
REVS +	120	C
SLAP FIGHT	89	C
SLAP FIGHT	139	D
STAR PAWS	89	C
STAR PAWS	145	D
SNAP DRAGON	95	C
SNAP DRAGON	145	D
SABOTEUR 2	89	C
SABOTEUR 2	129	D
SARACEN	89	C
SARACEN	139	D
SAMURAI TRIGOLY	89	C
SAMURAI TRIGOLY	139	D
STAR RAIDERS 2	99	C
STAR RAIDERS 2	149	D
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	99	C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145	D
SHORT CIRCUIT	85	C
SHORT CIRCUIT	139	D
STARGLIDER	160	C
STARGLIDER	190	D
SUPER CYCLE	89	C
SUPER CYCLE	139	D
SILENT SERVICE	89	C
SILENT SERVICE	139	D
TSUSHIMA	490	D
TANK	89	C
TANK	139	D
THE FIFTH QUADRAN	95	C
THE FIFTH QUADRAN	145	D
TOP GUN	89	C
TOP GUN	129	D
TAI PAN	89	C
TWIN TORNADO	130	C
TWO ON TWO BASKETBALL	110	C
TWO ON TWO BASKETBALL	180	D
TOMAHAWK	99	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	89	C
TRAILBLAZER	139	D
THE PAWN	199	D
THEY SOLD A MILLION 3	89	C
THEY SOLD A MILLION 3	139	D
WARGAME CONSTRUCTION SET	240	D
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	C
WORLD CLASS LEADERBOARD	169	D
WONDERBOY	89	C
WONDERBOY	135	D
WIZBALL	99	C
WIZBALL	149	D
WORLD GAMES	95	C
WORLD GAMES	145	D
XEVIOUS	89	C
10 TH FRAME	88	C
10 TH FRAME	139	D
PROMOTIONS : (STOCKS LIMITÉS)		
ALLEYKAT	49	C
ASYLUM	49	C/D
DEACTIVATOR	49	C
HIGHLANDER	49	C
JEUX SANS FRONTIERES	49	C
RETURN TO OZ	49	C
XENO	49	C
FIRETRACK	49	C
FIRETRACK	89	D

APPLE

APPLE	
ALTER EGO	390
AUTODUEL	590
ARTICFOX	360
BARD'S TALES 2	490
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
DON JUAN	250
EARTH ORBIT STATION	350
GUILD OF THIEVES	250
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
KARATEKA	350
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NATO COMMANDER	290
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THE PAWN	260
TWO ON TWO BASKETBALL	390
TRILOGY OF APSHAI	320
UNDER FIRE	540
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WINTER GAMES	260

IBM PC/COMPATIBLES

ARTICFOX	490
BALANCE OF POWER	350
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMMANDO	390
COMPUTER DIPLOMACY	490
CHESSMASTER 2000	490
CHAMPIONSHIP GOLF	550
DESTROYER	290
DUNGEONS SYSTEME	190
FLIGHT SIMULATOR	690
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. I'UNITE	250
GETTYSBURG	590
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR	290
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
M.G.T.	250
NEWSROOM	590
ORPHEE	290
PHANTASIE	390
PAC MAN	290
PORTAL	350
PITSTOP 2	250
ROBINSON CRUSOE	290
ROADWAR 2000	350
SABOTEUR 2	250
STARGLIDER	250
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SILENT SERVICE	299
TOP GUN	240
TRIVIAL PURSUIT	295
TOP SECRET	290
TERA	220
WORLD TOUR GOLF	250
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380
10TH FRAME	520

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

ATARI XL/XE

ARKANOID	95	C
ARKANOID	145	D
ATARI ACES	99	C
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	95	C
BETA LYRAE	120	C
BOULDERDASH 2	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	180	D
CRISTAL RAIDERS	69	C
CONFLICT IN VIETNAM	150	C
CONFLICT IN VIETNAM	190	D
COLOSSUS CHESS 4.0	120	C
COLOSSUS CHESS 4.0	160	D
CHESSMASTER 2000	490	D
GAUNTLET	95	C
GAUNTLET	145	D
DEEPER DUNGEONS(EXT.GAUNT)	69	C
DEEPER DUNGEONS	129	D
GREEN BERET	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HOVER BOOVER	69	C
HEAD OVER HEELS	89	C
HEAD OVER HEELS	145	D
HARDBALL	95	C
INTERNATIONAL KARATE	90	C
INTERNATIONAL KARATE	149	D
KENNEDY APPROACH	140	C
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
LAST V8	69	C
L'ENIGME DU TRIANGLE	210	D
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	169	D
LEADER BOARD TOURNAMENT	90	C
MERCENARY COMPENDIUM	169	C
NINJA	69	C
ON MAN AND HIS DROID	69	C
PLATFORM PERFECTION	99	C
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
SPINKY HAROLD	69	C
SPINDIZZY	120	C
SPINDIZZY	169	D
SMASH HITS VOL. 7	95	C
SMASH HITS VOL. 7	145	D
SPITFIRE 40	110	C
SPITFIRE 40	160	D
SHOOT EM UP	99	C
SOLO FLIGHT 2	110	C
SOLO FLIGHT 2	160	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
THE PAWN	199	D
THRUST	69	C
TOMAHAWK	110	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	95	C
TRAILBLAZER	145	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
VEGAS JACPOT	69	C

SPECTRUM

ARMY MOVES	89
ARKANOID	89
AVENGER	89
ACE OF ACES	95
BIG 4	140
BOMBJACK 2	85
BREAKTHRU	89
CONVOY RAIDERS	95
COBRA	79
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR	99
ENDURO RACER	99
EXPRESS RAIDER	95
GAME OVER	95
GAUNTLET	89
DEEPERS DUNGEON (EXT. GAUNT)	85
GHOST AND GOBLINS	99
HIT PACK	99
HIT PACK 2	99
HIT PACK 3	99
HIGHLANDER	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	99
JAIL BREAK	89
KNUCKLE BUSTER	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
LEADER BOARD	99
MAG MAX	89
METROCROSS	89
MUTANT	95
NEMESIS	95
PAPERBOY	79
PSI 5 TRADING CO	120
QUARTET	95
ROAD RUNNER	95
RETURN TO OZ	80
STAR RAIDERS 2	99
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
TANK	95
TAI PAN	89
THE PAWN (128K)	149
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	99
THE WAY OF THE TIGER	89
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

ET DE NOMBREUSES PROMOTIONS EN MAGASIN. (LOGICIELS A PARTIR DE 29F)

JOYSTICKS

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :

CAPTAIN GRANT	89
SPEEDKING KONIX	150
SWITCH JOY	170
PROFESSIONAL	170
PRO 5000	170

C64/ATARI/SPECTRUM :

QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

ATARI 520/1040 STF

AIRBALL	249
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	395
BARBARIANS	199
BOULDERDASH CONST. SET	190
BOB WINNER	190
BALANCE OF POWER	410
BASEBALL	249
BLACK CAULDRON	390
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DAME SCANNER	195
DEEP SPACE	370
FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500cc	190
GATO	290
HARDBALL	360
HIGHROLLER	350
JUPITER PROBE	240
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LE CASQUE DES FORGERONS	240
LES PASSAGERS DU VENT 2	260
LEADER BOARD	245
MASSACRE	195
MORTVILLE MANOR	240
METRO CROSS	225
MGT	195
MACADAM BUMPER	245
MERCENARY COMPENDIUM FR	195
PIRATES OF THE BARBARY COAST	145
PROHIBITION	245
PHANTASIE	460
PHANTASIE 2	390
PAWN	225
ROAD RUNNER	225
ROADWAR 2000	249
SUB BATTLE SIMULATOR	225
S.D.I.	490
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	245
SUPER CYCLE	290
SUPER HUEY	195
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
TONIC TILE	245
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI ST UTILITAIRES

ANIMATIC	250
AEGIS ANIMATOR	750
ART DIRECTOR	560
BECKER TEXT	750
BASIC G.F.A	495
CAD 3D	390
COMPILATOR G.F.A	495
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DIGI DRUM	190
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	950
FAST BASIC	1200
FILM DIRECTOR	490
GFA VECTOR ST	495
GFA DRAFT	950
LATTICE C	990
MCC PASCAL	990
MUSIC STUDIO	260
NEOCHROME	250
PORTFOLIO	2200
PROFIMAT ST	495
PRO 24	2450
PRO SOUND DESIGNER	690
PUBLISHING PARTNER	1690
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	349
SPRITE CONSTRUCTION SET	249
ST REPLAY	650
SUPERBASE ST	950
TEXTOMAT	450
Z TIME	590

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER +	
-MARKSMAN SHOOTING	
-TRAP SHOOTING	
-SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

MATERIEL ATARI ST

U.C. :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	3990
520 STF + COULEUR SC 1224	5490
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC 1224	7490
1040 STF + COULEUR 8832	7990
MEGA ST2	9450
MEGA ST4	12450

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME SM125	1590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

8801	2490
8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2890
STAR NL10 + INTERFACE C64	2890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3450
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	190
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

LECTEURS DISQUE :

DISQUE DUR 20 MEGA	4490
DISQ. SUPP. 1 MEGA	1990

COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

ENVOI PAR SERNAM.

DISQUETTE VIERGES

MARQUEES

ATARI ST/AMIGA/

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	120
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.	100
BOITE RANGEMENT 100 DISQ.	150

AMSTRAD CPC :

10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	210

APPLE /C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF / DD	89
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.	100

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA

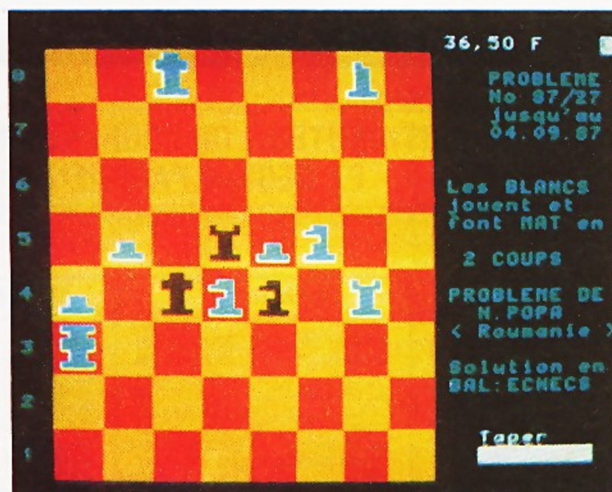
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM
ADRESSE
TÉL.

TITRES	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

GRETEL





L'option jeu met à votre disposition trois rubriques. La première "Apprendre" comprend huit chapitres qui vont de l'orthographe au biorythme. La seconde vous permet de jouer avec Othello, Mastermind, Black Jack, le pendu, Solitaire, le Président, Chiffres, Mémoire, Scrabble, Echecs, le lièvre et la tortue, Poker, Isola et Deduc.
Enfin, la troisième vous donnera l'occasion de gagner un lot souvent important.

• **OTHELLO** • comprend cinq pages d'explications ! Une de texte et pour le reste des exemples. Deux solutions, jouez avec un partenaire ou contre l'ordinateur avec cinq niveaux de difficultés.

Règle du jeu

Deux joueurs obligatoirement jouant à tour de rôle. Les coups du premier joueur sont représentés par des +, du deuxième joueur par des X. Chaque joueur doit jouer son coup de façon à réaliser obligatoirement une prise. La prise se fait en encadrant un alignement horizontal, vertical ou oblique de croix de l'adversaire par deux croix appartenant au joueur dont c'est le tour.
Les scores sont affichés à chaque coup. Le gagnant est celui ▶

▶ dont le score final est le plus élevé. Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer un coup, le gagnant est désigné par le score le plus élevé et le jeu s'arrête.

• **SUPER MASTERMIND** • n'est guère passionnant et le nombre de pages fixant la règle du jeu n'engage pas le minitéliste à poursuivre plus avant ! (5 pages).

• **LE PENDU** • est classique. On le retrouve un peu partout, tant en informatique que sur minitel.
Black Jack offre plus d'intérêt.

Règle du jeu

Le joueur joue contre la banque avec un capital de départ de 1000 F. Il s'agit de tirer de 1 à 5 cartes pour arriver le plus près possible de 21 (sans dépasser ce nombre).
Le joueur gagne :
— s'il tire 5 cartes sans dépasser 21
— si le total est égal à 21 avec 2 cartes (Black-Jack)
— si son score est supérieur à celui de la banque.

Le joueur aura devant lui deux fois six cases et vous disposez de 1000 francs.

• **LE SOLITAIRE** • un jeu de patience sur lequel nous sommes passés assez vite, malgré le fait qu'il ne laisse rien au hasard.



Règle du jeu

Le damier comprend un certain nombre de croix et une case vide. Cette place libre va permettre le déplacement et la prise des autres croix (les 2 opérations étant liées). Toute croix peut prendre, horizontalement ou verticalement, celle qui lui est contiguë, à condition de rencontrer un trou vacant immédiatement après celle-ci. Le "saut" accompli, la croix en marche est placée dans ce trou et celle au-dessus de laquelle elle a sauté est retirée. Tout l'art du jeu consiste à ne pas laisser dispersées des croix qu'il serait impossible d'atteindre ensuite.

• **LE PRESIDENT** •, voilà un jeu qui devrait plaire à nos politiques et pendant ce temps là, ils ne diraient pas de mal de leurs collègues !
Un jeu de réflexes (question/réponse). Vous disposez d'un budget recettes et dépenses. A vous de bien gérer le budget de votre ville, sinon gare à la casse !

Règle du jeu

Suite à une campagne électorale, vous venez d'être élu Président du NULPAR, 65ᵉ Etat des USA.
Cet état comprend 2000 ha et vit essentiellement de l'agriculture. Si vous vendez du terrain, l'industrie se développera et amènera du tourisme !
Vous avez sept ans pour assurer le bien-être des habitants et le remplissage des caisses.

VOS RECETTES
— l'agriculture, tous les habitants cultivent la terre ;
— la vente de terrain aux industries ;
— les taxes prélevées chaque année aux industriels ;
— le tourisme se développe, s'il y a assez d'industrie, mais pas trop de pollution.

LES DEPENSES
— la survie des habitants en assurant à chacun un minimum de ressources de 100 dollars par an ;
— leur éducation, dont dépend le rendement ;
— la lutte contre la pollution, qui découle de l'implantation de l'industrie.

• **LE SCRABBLE** • est identique aux jeux familiaux à quelques petites exceptions : c'est le même tirage pour chaque joueur, la grille est codifiée, si vous êtes patient, le règlement fait cinq pages ! Horizontalement, de 1 à 15 et verticalement de A à O.

• **LE LIEVRE ET LA TORTUE** • s'il offre peu d'intérêt, a quand même donné aux concepteurs l'occasion de faire un peu de graphisme. Uu jeux ? Bof !

Règle du jeu

Le jeu consiste en une course entre le lièvre et la tortue, le but étant de faire gagner le lièvre.
Pour faire courir le lièvre, il faut le nourrir de carottes. Le risque est de provoquer sa mort en le nourrissant trop ! Son appétit varie selon la nature de la pente, sa vitesse normale et la vitesse maximale qu'il pourrait atteindre.
Mais attention, les carottes s'épuisent quelquefois trop vite !

• **ISOLA** • Une règle facile pour un jeu qui ressemble à bien d'autres du même genre.

• **DEDUC** • Un jeu pour dépenser de l'argent sans pour autant s'amuser réellement !

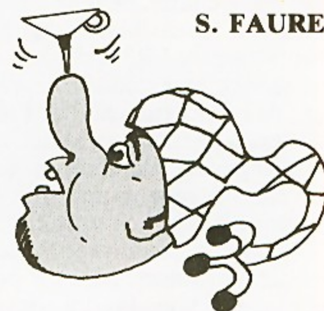
• **ALEA** • vous permet de gagner un lot important. Une machine à fonction aléatoire se met en route et vous donne des questions à plusieurs points. Vous avez plusieurs réponses possibles, à vous de parfaire vos connaissances.

• **POKER** • Voilà un jeu différent des autres. Les pages de règlement à votre disposition ! Vous pouvez jouer à trois niveaux et contre le minitel. Il ne me paraît pas nécessaire de redonner le règlement du poker. Qui n'a pas joué un jour, même avec des allumettes ?

• **ECHECS** • A notre avis, le numéro 1 de la série des jeux. A croire que les échecs inspirent les programmeurs ! Vous disposez de deux pages de règlement. Non seulement vous pouvez jouer, mais aussi avoir des nouvelles des clubs et des événements nationaux. Un petit regret : cette rubrique n'offre que des problèmes à résoudre à différents niveaux. Il manque la possibilité de faire une partie complète ! Chaque semaine, un nouveau problème est proposé et la solution est donnée quinze jours plus tard avec deux niveaux : débutant et expert.

En conclusion, GRETEL est visiblement réalisé pour permettre au minitéliste de jouer. Le déroulement des options est assez rapide.

S. FAUREZ



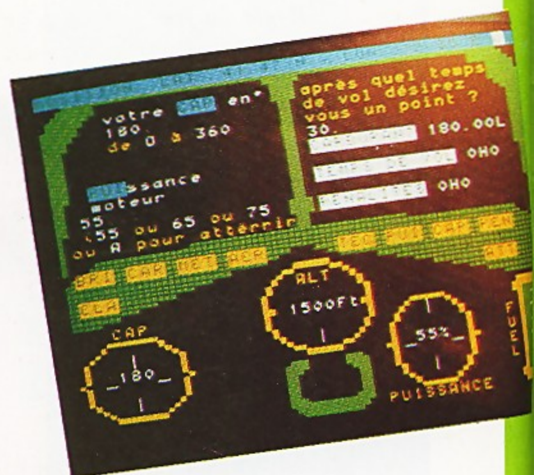
SERVEUR MEGAHERTZ



Notre groupe dispose, comme de nombreux médias, d'un serveur en kiosque. Toutefois, vous n'y trouverez aucun jeu.
Deux fonctions de ce serveur (36.15 + MHZ) sont utilisées chaque jour par nos lecteurs.
La boîte à lettres permet à chacun d'entre vous de nous passer des messages ou de nous poser des questions sur le contenu des revues. En règle générale, la réponse est donnée dans les vingt quatre heures !
Les petites annonces permettent aux lecteurs de vendre ou d'acheter rapidement du matériel d'occasion par accès direct. Les annonces sont validées chaque jour.
En dehors de cela, chaque revue a sa rubrique et chaque mois, le sommaire de ces revues est présenté.
Un serveur avant tout utilitaire !



LE SERVEUR FR3



La télévision, mettant à profit son impact publicitaire, ne pouvait rester insensible à la fonction kiosque. FR3 a donc ouvert un service assez complet présentant de nombreux jeux, de l'information et bien d'autres activités. Faut-il penser d'emblée qu'un tel serveur se veut avant tout être "pompe à fric", à voir !

Si vous connaissez les jeux, aucun problème. Sinon, gare au porte-monnaie. Il vous faudra consulter les règles du jeu et les exemples !

Si vous êtes un grand joueur, une imprimante sera la bienvenue !

Une quinzaine de jeux sont à votre disposition. Tous ne sont pas du même intérêt, certains ne valent pas la peine que l'on s'y arrête. Nous avons gardé pour vous quelques exemples :

Le **Raid aérien** est l'exemple même de la "pompe à fric".

Pour les autres, **Othello** est assez classique, le graphisme de présentation peut laisser à penser que le jeu sera identique. Hélas non, l'auteur revient aux classiques + et -.

Le **Zam** est un jeu de dés et de hasard. Le **Yam** est une copie du Zam. On se demande pourquoi !

Le **Win** ne fonctionnait pas le jour de notre essai.

Le **pendu** est classique.

Peu de jeux offrant un grand intérêt, très loin de l'informatique. Il serait temps que les cerveaux qui alimentent les rubriques jeux se remettent en question !

RAID AERIEN

Le Raid aérien a été réalisé à l'occasion du rallye aérien Paris/Pekin.

— Vous disputez une étape du Paris-Pekin-Paris en même temps que les concurrents.

— Vous allez piloter votre avion depuis votre minitel.

— Vous devez choisir votre cap, votre régime moteur car de cela dépend votre consommation de carburant.

— L'avion ne peut parcourir une étape sans atterrir pour reprendre de l'essence. A vous de choisir vos escales !

Le premier est celui qui parcourt l'étape en un minimum de temps. Les temps de vol et d'escales techniques sont cumulés. Les temps de ravitaillement varient d'un aéroport à l'autre.

Le joueur dispose de paramètres :

— un régime moteur à choisir (en %) ;

— un cap ;

— une altitude ;

— des aéroports intermédiaires.

Mais aussi de handicaps :

— une météo subtile ;

— des aéroports où le ravitaillement est aléatoire ;

— des choix aux conséquences fâcheuses ;

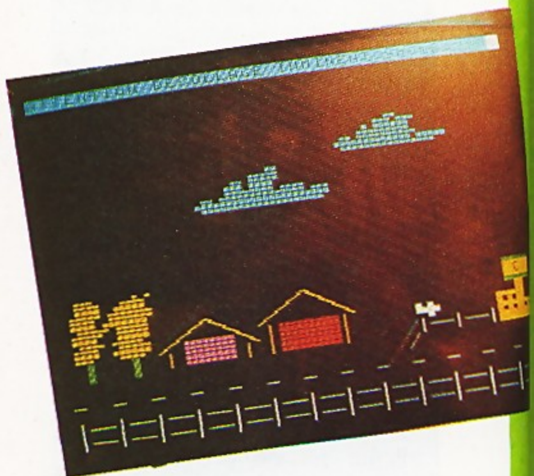
— des pénalités en cas de fausses manœuvres.

Une fois aux commandes de l'avion, tous choix effectués, il faudra faire un point de navigation après avoir choisi le temps de vol.

L'ordinateur affiche une carte de la région survolée (graphisme médiocre) et vous indique votre position. Tous les paramètres s'affichent sur le tableau de bord avec bien sûr votre quantité d'essence.

Le jeu est réalisé de telle façon qu'il vous faut en permanence faire des briefing, des vérifications, revenir sur la météo. Pendant ce temps là, les minutes passent et le serveur encaisse.

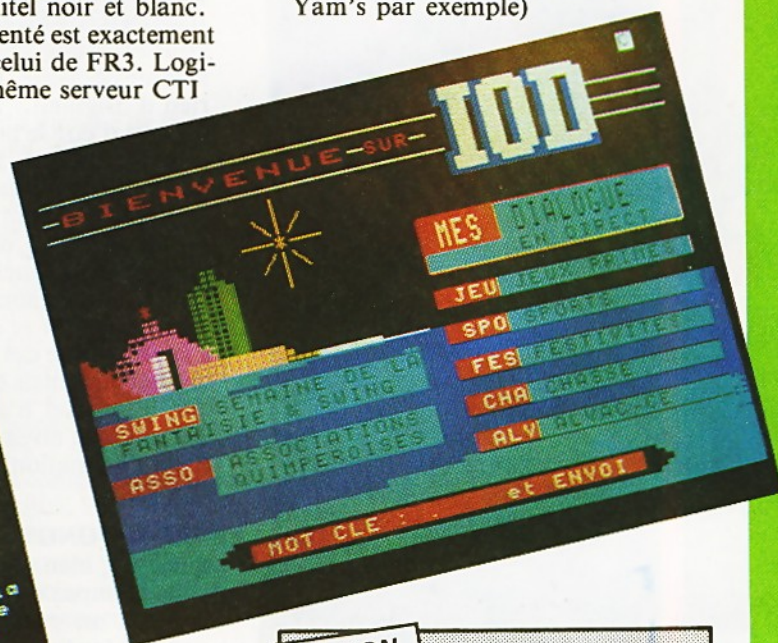
Ne voulant pas être totalement négatif, je dirais qu'il existe une certaine recherche dans le graphisme, le jeu tente de se rapprocher de ceux que l'on a l'habitude de voir en informatique, mais à quel prix !

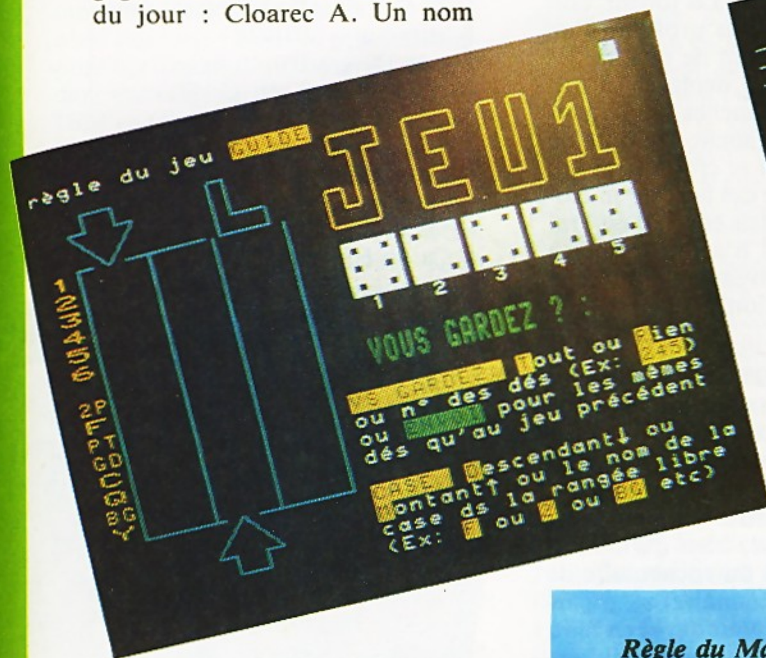


IOD :

LE PETIT DERNIER !

Après les rentrées : le petit dernier ! Un nouveau serveur jeu IOD sur le 36.15
Une présentation rapide vous permet de faire un choix Mastermind, le yam's et panoplie... de vin de Bordeaux. Nous avons commencé par le dernier. Six bouteilles de vin de Bordeaux à gagner. L'écran affiche le gagnant du jour : Cloarec A. Un nom connu de nos lecteurs de CPC ! Il faut répondre à 30 questions dont certaines donnent des points négatifs !
Pour 10 francs, vous testerez aussi vos connaissances et la surprise sera peut-être mauvaise ! Peinture, science, cuisine, photos, un tour d'horizon avec du Bordeaux à la clé (le score étant de 288 points le jour du test !).
Voyons maintenant le Mastermind. Première constatation, le déroulement est rapide. Ici, le but n'est pas de jouer la "pompe à sous", mais de distraire ! Malheureusement, vous vous lasserez vite du jeu. A l'évidence, la réalisation a été effectuée pour ceux qui possèdent un minitel noir et blanc. Le Yam's présenté est exactement le même que celui de FR3. Logique, c'est le même serveur CTI
Nous avons aimé le jeu test. Pour le reste, l'utilisateur se lassera vite. A trop vouloir tirer sur la corde, certains serveurs risquent de tuer le système (nous pensons au Yam's par exemple)





Règle du Mastermind

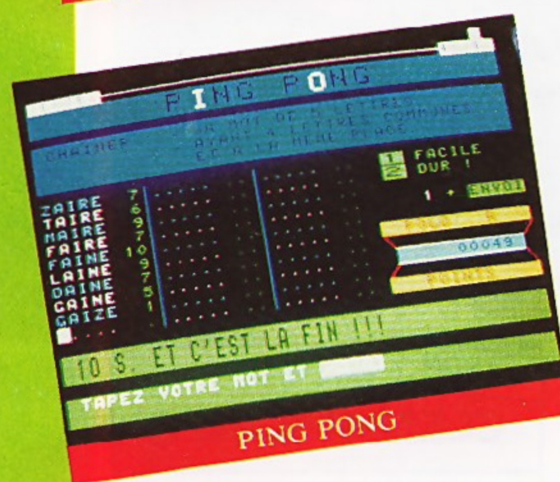
Le but du jeu est de trouver l'ordre des différentes couleurs sélectionnées par le minitel. Chaque couleur est représentée par un chiffre. Donnez votre sélection sans espace.
Exemple : 1423
A chaque réponse, l'ordinateur indique par un + les couleurs bien placées, par un − les couleurs mal placées.
Quatre niveaux sont possibles dans ce jeu.

JEUTEL :

on y trouve même un jeu d'action



LE GOUFFRE



PING PONG



KUNG FU

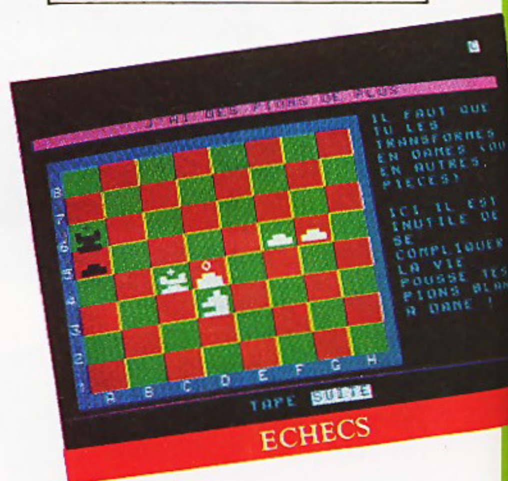
JEUTEL est assez fréquenté si l'on en prend pour preuve l'attente imposée, avec humour certes, aux joueurs à certaines heures. Peut-être est-ce dû à la présence de ce jeu d'action baptisé **"GOUFFRE"** dans lequel vous risquez d'engloutir une somme coquette. Pourtant, il n'a rien d'original... Son seul avantage est d'être le premier jeu d'action sur minitel. Le joueur doit descendre au plus profond d'un gouffre en évitant de toucher les parois. Pour se déplacer, il dispose de trois touches lui permettant d'aller à gauche, à droite ou tout droit. On se croirait revenu à la préhistoire des jeux sur micro-ordinateurs, mais enfin, il est vrai que le minitel n'a pas la même puissance au niveau du graphisme et de l'animation...

"PING-PONG" : vous devinez ce que c'est, bien sûr ! Eh, eh, vous vous trompez car c'est un jeu de moto et on y prend rapidement goût. L'ordinateur propose un mot de cinq lettres (non pas celui de Cambronne, bien qu'il fasse peut-être parti du vocabulaire de son vaste dictionnaire) et, à partir de celui-ci, vous devez en faire un autre en ne changeant qu'une seule lettre, le temps est limité et l'ordinateur sera impitoyable. Croyez-nous, il est difficile à battre car il joue en alternance contre vous et offre de surcroît deux niveaux de difficulté.

"KUNF-FU" est un jeu de stratégie assez original. Si vous voulez faire travailler vos méninges, essayez-le. Allez, on est sympa avec vous et on vous offre une recopie d'écran de la règle du jeu... Bonne chance !

REGLE DU "KUNG FU"

But du jeu : bloquer l'adversaire.
Il n'y a que trois règles... mais féroces !
1 - On doit, à chaque coup, déplacer l'un de ses trois pions vers une case libre.
2 - Un "chemin" doit relier la case de départ à la case d'arrivée.
3 - Certains déplacements sont interdits :
- de D vers B
- de B vers A ou C
- de H vers J
- de J vers I ou K
Le premier joueur qui ne peut jouer sans transgresser une de ces règles a perdu.
Ça va être votre fête !



ECHECS

Enfin, nous avons aimé l'initiation aux échecs proposée par JEUTEL. Les pièces sont bien dessinées et les conseils dispensés judicieusement. Les débutants y trouveront leur affaire pendant que les plus chevronnés exerceront leurs talents à résoudre quelques problèmes.
Une bonne impression, dans l'ensemble !

TVF :

DES PERIPHERIQUES POUR MINITEL

Parmi les produits figurant au vaste catalogue de TVF, nous en avons retenu deux qui, par leur rapport possibilités/prix, devraient séduire les plus acharnés des mordus du petit terminal.



L'IMPRIMANTE MINITEX 80 i

Imprimante matricielle à impact, elle utilise du papier listing entraîné par friction ou traction. Elle est capable d'imprimer en grisés et de gérer les couleurs des caractères et du fond. Intelligente, elle autorise la sélection des paramètres par l'intermédiaire d'un menu. Selon le modèle choisi, sa mémoire s'étend de 5 à 30 Ko. Et ce n'est pas tout ! Pour le prix, elle dispose également d'un mode PC la rendant utilisable sur tous les compatibles IBM en texte et graphisme, y compris la qualité courrier.

BOXTEL

La boîte aux lettres moderne ! En votre absence, elle accueillera vos correspondants en affichant, sur leur minitel, le message de votre choix. Bien entendu, elle sait enregistrer les messages reçus en votre absence tout en les datant. Si, en déplacement, vous voulez consulter votre courrier, rien de plus simple : il suffit d'un minitel et, en tapant votre mot de passe, vous découvrirez les messages en attente. Nous vous donnerons davantage de détails sur ces produits dès que nous les aurons effectivement testés.
Un dernier mot pour parler prix : la Minitex 80 i coûte 4150 F TTC et Boxtel 2900 F HT.

QUI EST TVF ?

Télématique Vidéotex Française existe depuis 1984. Sa réussite repose sur la forte croissance du marché de la télématique : un minitel, c'est bien, le rendre intelligent, c'est mieux ! L'Apple est né dans un garage, le lecteur de disquettes Jasmin de Tran, bien connu des utilisateurs d'Oric, a vu le jour sur une terrasse ; la Minitex 40, elle, est née dans une cave ! Ce qu'on ne nous a pas dit, c'est si elle a été baptisée au Bourgogne ou au Bordeaux... Le prototype a cédé la place à la fabrication en série de 500 machines par mois.
Depuis, la gamme n'a cessé d'évoluer, toujours en tenant compte des besoins des utilisateurs. Ainsi, Boxtel est née sur un simple constat : les utilisateurs de minitel ne se donnent plus la peine de consulter leur boîte aux lettres : Boxtel leur apporte le courrier à domicile.
TVF a évolué ensuite vers le développement de logiciels pour serveurs, jusqu'au multivoie capable de redistribuer les messages grâce à son système de numérotation automatique.
Cette stratégie explique que TVF détienne actuellement le quart du marché des imprimantes pour minitel et connaît un essor rapide sur tous les autres produits périphériques, touchant à la fois au marché des grands comptes et à celui des PME/PMI.



JOUEZ AVEC LE MINITEL COULEUR



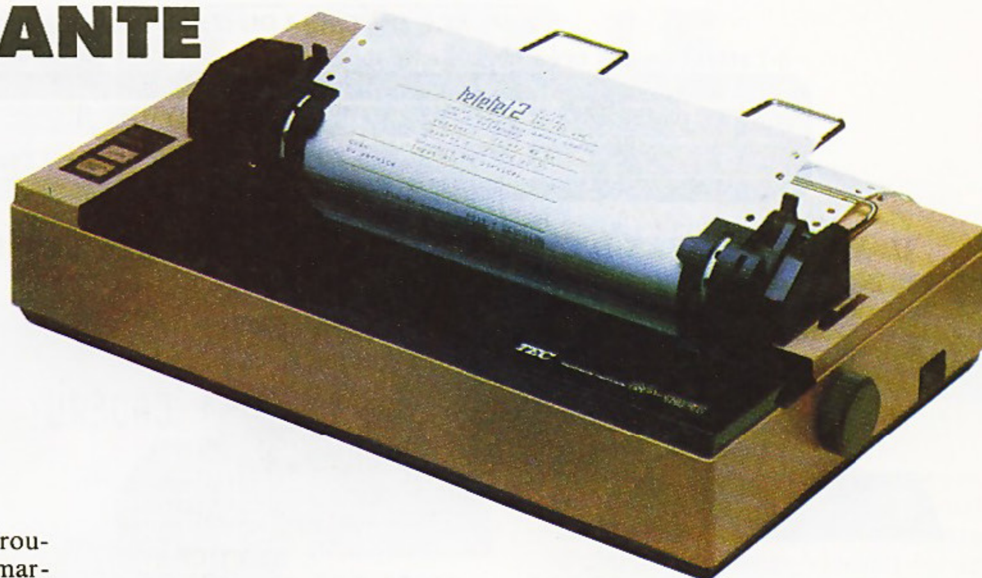
Cette fois, "on" a pensé informatique

Lorsque les frères Lumière inventèrent le cinéma, ils étaient loin de se douter de ce que deviendrait leur invention. Gageons que ce ne fut pas le cas avec le minitel ! Les concepteurs pensèrent couleur dès le début.
Rappelez-vous ! Il était nécessaire de disposer d'un téléviseur couleur lors des premières expériences. Puis le minitel est devenu un terminal indépendant, avec son petit écran noir et blanc. Mais la norme Vidéotex était définie et les serveurs se sont développés en tenant compte des possibilités couleur qui leur étaient offertes, couleurs traduites sur l'écran du minitel par une palette de gris.
Pour répondre à une certaine demande, le minitel couleur a été développé et devient disponible... moyennant finances.
Le modèle que nous avons acquis est conçu par La Radiotechnique TRT. L'aspect général, le look si vous préférez, est nettement plus agréable que celui du minitel "standard". Carrossé de plastique beige et marron, il a été pourvu d'un clavier indépendant, relié à l'écran par un cordon spirale : excellente initiative qui permet de s'éloigner un peu de l'écran. Ce clavier, simple et agréable à regarder, est doté de 58 touches dont la disposition a été repensée et nous paraît plus fonctionnelle. Les touches alphabétiques sont rangées dans l'ordre AZERTY ; les touches numériques regroupées en un pavé. En fait, nous avons l'impression que, cette fois, "on" a pensé informatique.
La mise en route est identique aux précédents. L'accès à la commande de luminosité s'effectue sur le dessus de l'écran, au moyen d'un potentiomètre à glissière. A l'arrière, on trouve les prises classiques : conjoncteur téléphonique, DIN 5 broches pour liaison péri-informatique, mais aussi une prise SCART qui, couplée au moyen du cordon adéquat a l'entrée Péritel d'un téléviseur couleur, permettra d'obtenir une image Vidéotex sur ce dernier. Un regret toutefois : la trop grande proximité des prises "téléphone" et "péri-informatique" au dos de l'appareil.
En règle générale, les couleurs sont choisies harmonieusement et apparaissent comme bien saturées, rendant les images plus agréables à regarder. Toutefois, le graphisme Vidéotex n'a rien à voir avec celui d'un ordinateur ou d'une console de jeux.
S'il nous a séduit, on peut se poser la question de savoir s'il faut ou non investir dans un minitel couleur. La location est de 200 F mensuels pour les régions non désservies par l'annuaire électronique, 115 F pour les autres. Il existe d'autres moyens, moins indépendants il est vrai puisque faisant appel à un téléviseur couleur, de profiter du talent des graphistes qui composent les pages colorées de certains serveurs. Nous aurons l'occasion de les examiner dans ces colonnes.
Nous conclurons par une simple constatation : la plus grande partie des jeux proposés concernent les questions/réponses. La couleur ne change rien, à quelques exceptions près : Echecs, Poker, par exemple.
Il faudra attendre encore un peu que les jeux évoluent.

S. FAUREZ



L'IMPRIMANTE AU SERVICE DU JOUEUR



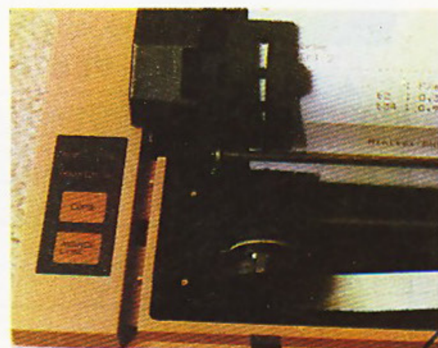
L'utilisateur du minitel trouvera facilement sur le marché français une imprimante. Pour faire notre choix, nous avons volontairement abandonné celles utilisant le papier thermique (trop cher à la longue et, de plus, résistant mal aux épreuves du temps), privilégiant le listing ordinaire 11 ou 12 pouces. Il est souvent à portée de la main.

Peu encombrante : la GP12FR de chez TEC

Nous avons choisi une imprimante peu encombrante : la GP12FR de chez TEC. Nous l'utilisons déjà depuis plusieurs mois ; d'une part, sur le plan professionnel, d'autre part, pour relever chaque jour les boîtes aux lettres mises à la disposition des lecteurs de nos revues.
D'emblée, une constatation : ce n'est pas une grosse consommatrice de ruban et ce fait est à souligner, car les rubans entrent pour une part importante dans le budget de l'utilisateur.
Imprimante matricielle produisant des caractères de 5 × 9 points en standard ou de 8 × 10 en semi-graphique, elle imprime à la vitesse de 60 cps. Elle est interfacée série, pour le minitel et Centronics pour toute autre utilisation. Dotée d'un mode "ordinateur personnel", elle est compatible IBM-PC et fonctionne, dans ce cas, à 80 cps et 80 caractères par ligne. La tête est garantie pour 50 millions de caractères. Une fonction "autotest" permet de vérifier la qualité des caractères imprimés.
Les touches de commandes sont sensitives. Elles sont placées sur le dessus de l'imprimante. La mise en route est réduite à sa plus simple expression. Le ruban n'est pas enfermé dans une cassette qui aurait facilité sa dépose et sa mise en place, tout en évitant son dessèchement trop rapide. La mise en place du papier ne pose pas de problème particulier. Le niveau de bruit n'est pas trop important.
Quant à l'utilisation, elle est des plus simples, que ce soit avec un ordinateur ou un minitel. En mode Vidéotex, elle est pilotée par le clavier du minitel au moyen d'une séquence de trois touches. Hélas, cette procédure bien pratique ne fonctionne pas avec le Minitel couleur de La Radiotechnique, ses concepteurs s'étant, semble-t-il, éloignés des normes en ce qui concerne la gestion du clavier.
En fonction de l'écran à reproduire, on devra choisir le mode graphique approprié, grisé ou contrasté, positif ou négatif. Toutefois, nous avons un reproche à formuler : la longueur de cordon de liaison imprimante/minitel oblige à laisser les deux appareils près l'un de l'autre.

Pourquoi une imprimante pour les "fanas" du minitel ?

Pourquoi une imprimante pour les "fanas" du minitel ? Simple ! Les serveurs vous présentent souvent des jeux et, si vous voulez comprendre, il vous font passer par la rubrique règlement du concours ou du jeu. Une recherche fastidieuse, souvent longue, dans le but de vous faire payer.
Le meilleur moyen consiste à éditer les règles du jeu sur imprimante, à bien les comprendre, puis à retourner sur le serveur minitel.
Dans le même esprit, il vous sera possible de récupérer toute information dans un minimum de temps : horaires de chemin de fer, opérations bancaires... il vous restera toujours une trace écrite de vos consultations.
Cette imprimante est un peu plus chère que la PEN BOX, par exemple. Attention, lors de votre choix, tenez quand même compte des frais annexes... dont le papier !



Groupe de presse
Serveur TDC

FAUREZ-MELLET
La Haie de Pan
35170 BRUZ
TEL 99 52 98 11

A PROPOS DE RS 232

Nous avons presente dans deux de nos revues la fabrication d'une RS232.
La societe CHOLET COMPOSANTS dispose des composants pour la fabrications du montage.
cholet composants
9 rue st Bonaventure
49300 CHOLET
41 62 36 70

SOMMAIRE

PODIUM

Voilà trois jours que je tente de battre mon propre record dans ce jeu, mais en vain. A chaque fois que le compteur affiche un score identique, plouf... je sombre dans les profondeurs d'où l'on ne revient pas... Pourtant, je suis sûr que l'on peut aller plus loin... Pardon ?

Vous pensez avoir atteint le score le plus élevé ? Parfait... Alors prenez une photo d'écran qui prouvera votre bonne foi (eh oui, on ne sait jamais, vous pourriez avoir la malencontreuse idée de tricher) et envoyez-la au journal. Ainsi, si vous détenez la pole position, vous connaîtrez la gloire de monter sur la plus haute marche du podium ARCADES...

Au fait, si vous désirez être reconnu de vos amis, joignez une photo d'identité à l'envoi du score et de la photo d'écran...



MAYDAY!

Ça y est... Vous venez enfin d'acquérir le fameux logiciel d'aventures dont vous rêviez depuis longtemps.
Il n'y a pas une seconde à perdre !
Oh, mais vous êtes déjà bloqué ? Impossible de continuer l'aventure ?... Et puis, vous ne savez plus quel chemin vous avez emprunté ?... Ne vous fâchez pas, sans doute un autre lecteur aura, lui aussi, connu les mêmes déboires avant d'en trouver les solutions et il les fera paraître dans un prochain numéro d'ARCADES...

Mais, j'y pense, peut-être possédez-vous, vous aussi, la solution de votre jeu favori ? Alors, soyez sympa, envoyez-nous un dossier complet (avec plans éventuels), en indiquant bien sur quelle machine il a été établi. Il ne nous restera plus qu'à le tester.

Il y aura une surprise pour les premiers qui enverront un dossier.

Carnet d'adresses d'ARCADES

US Gold
BP 64
3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION
9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROÏDS
53, rue de Paris
92100 BOULOGNE

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS
2, rue de la Gare
Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

MASTER GAMES SYSTEM
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

PILAT Informatique Educative
St Appolinard
42410 PELUSSIN

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155
71104 CHALON
SUR SAONE cedex

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

Loriciels
81, rue de la Procession
92500 RUEIL
MALMAISON

ERE Informatique
1, bd Hippolyte Marquès
94200 VITRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir UBI Soft

IMAGINE
Voir US Gold

OCEAN
Voir US Gold

COMMODORE France
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE
cedex

Télématique Vidéotex Française
Parc d'Innovation
Immeuble Le Stratège
BP 147
67404 ILLKIRCH cedex

ATARI France
9, rue Sentou
92150 SURESNES

MARTECH
Martech House
Bay Terrace
Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park
Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
CONDON WC2
ENGLAND

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
Oxon OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate
North Yorkshire
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
Northbrook
IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell
Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

Ils sont présentés dans ce numéro

Clash	Ere Informatique
Defender of the crown	Mindscape
Marche à l'ombre	Infogrames
Goldrunner	Microdeal
Missions en rafale	France Image Logiciel
Charly Diams	Loriciels
Zanac	Ponyca
T.N.T.	Infogrames
Mission	Loriciels
Pirates of the barbary coast	Cascade Games
Carte du ciel	France Image Logiciel
Altaïr	Ere Informatique
Grand Prix 500 cc	Microïds
Super Tennis	France Image Logiciel
Indoor Sports	Data Byte
Ranger 3	Loriciels
Golden Path	Firebird
Les dieux de la mer	Infogrames
Road Runner	US Gold
Paperboy	Elite
Bob Winner	Loriciels
Micro Scrabble	Leisure Genius
Othello	France Image Logiciel
Championship Baseball	Activision
Réussites	France Image Logiciel
Jeux de cartes	France Image Logiciel
Dom Camillo	Free Game Blot
M.G.T	Loriciels
Crafton et Xunk	Ere Informatique
Cadeaux intelligents	France Image Logiciel
OK cow-boy	Infogrames
Eden Blues	Ere Informatique
Le manoir de Mortevielle	Langlois/Kyilkhor
Super Flippard	Free Game Blot
Pulsar II, Eliminator, Yéti, Coliséum	Loriciels
Wizball	Océan
Massacre	Loriciels
Runway II	France Image Logiciel
Bactron	Loriciels
Quasar	Loriciels
Space Game	Free Game Blot
Game over	Imagine
5e axe	Loriciels
Garden Party	Free Game Blot
Wilderness	Spectrum Holobyte
X-Ray	Microïds
Hyper Rally	Konami
Karaté Kid II	Microdeal

Data Byte est distribué par **UBI Soft**
Elite est distribué par **UBI Soft**
Leisure Genius est distribué par **France Image Logiciel**
Océan est distribué par **US Gold**
Imagine est distribué par **US Gold**

PETITES ANNONCES

Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :

• **1** - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60 F. **ATTENTION :** ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES.**

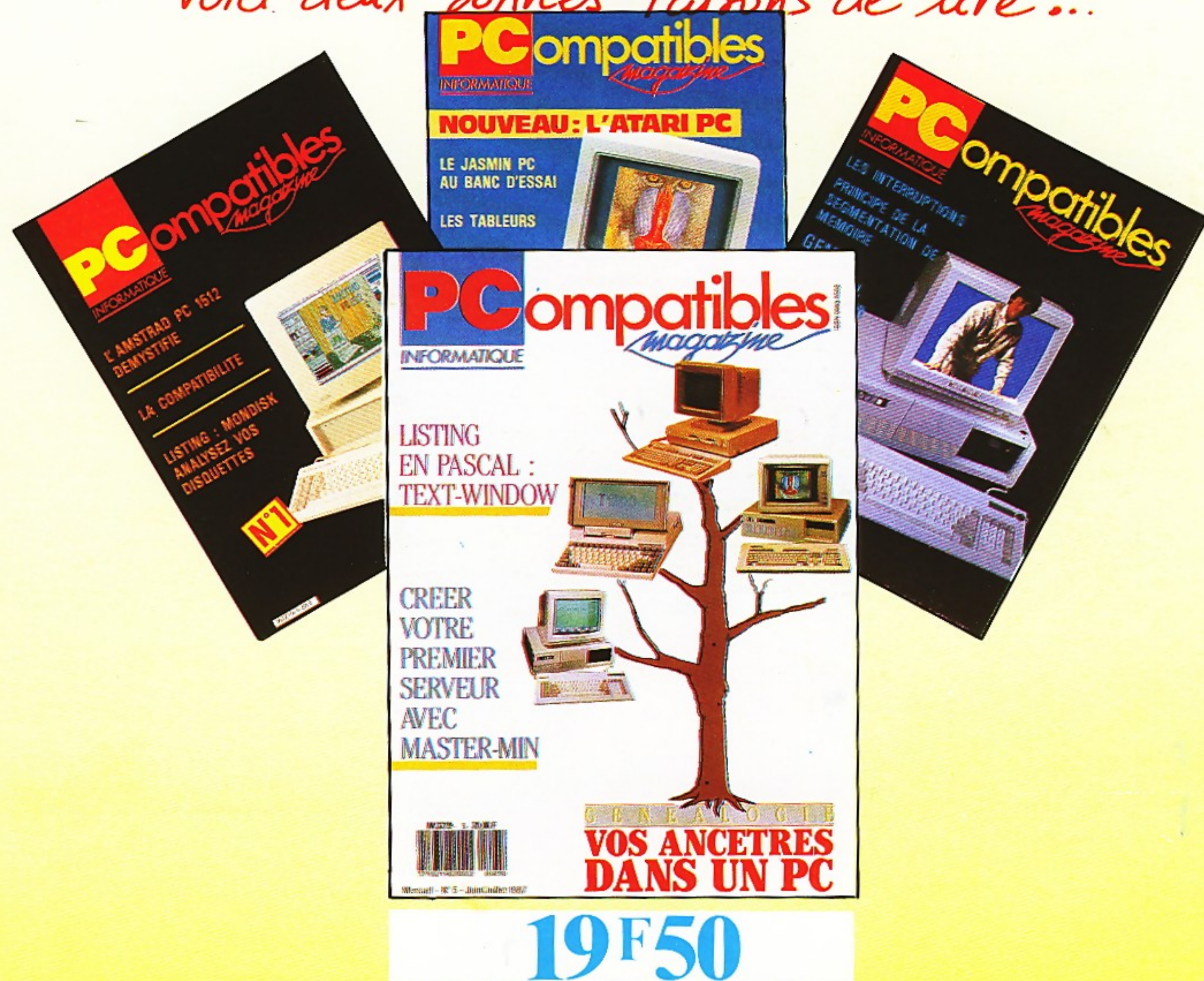
• **2** - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**

PETITES ANNONCES "ARCADES"

Ci-joint mon chèque de 60 F
à l'ordre de "Editions SORACOM"

A retourner à : Editions SORACOM
Service Petites Annonces
La Haie de Pan 35170 BRUZ

Vous avez un PC 1512 ?
Vous envisagez l'achat d'un compatible PC,
quelle que soit sa marque ?
Débutants et amateurs avertis,
voici deux bonnes raisons de lire...



19F50

CHAQUE MOIS DANS LES KIOSQUES OU SUR ABONNEMENT

PCompatibles magazine INFORMATIQUE **est un produit SORACOM éditions**